

PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDI
MC Nº 1 450 pts 2,70 euros
POSTER: Rollcage Ridge Racer Type 4
REGALO ADHESIVOS de tus personajes favoritos
PRIMER CONTACTO
RIDGE RACER TYPE 4
METAL GEAR SOLID
SPORTS CAR GT
RALLY CROSS 2
ROLL CAGE...
A EXAMEN
Test Drive 4x4
Eliminator
X-Games
Knockout Kings
Y muchos más . . .
BANZAI!
Lo último desde Japón
MONITOR
TOKYO GAME SHOW 98
ESTRATEGIA
TENCHU
CRASH BANDICOOT 3: WARPED
R.P.
00001
8 414090 203944

PSM

Número 1 **31 de Marzo de 1999**

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
Director: Alberto Minaya
Redadtor Jefe: Sebastián Sucho,
Redactores: José Martínez,Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Ana Burgueño Sánchez

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

Publicidad Consumo:
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Comienza la aventura...

Hola consoleros, consoleras, etc...

PSM es el proyecto más ambicioso y que con más cariño me he decidido a realizar. Muchos me conocéis por el programa de videojuegos Top Games en la noche más loca de Top Radio pero quería llegar a vosotros de una manera más extensa para poder contar mejor todo lo que se cuece en este mundo del entretenimiento y he pensado que la mejor manera que tenía de hacerlo era a través de un medio como este. Y me decidí a hacerlo con la mejor revista independiente de juegos de Playstation, número uno en Estados Unidos, como es PSM. La nuestra es la versión española de esta revista, que muchos de vosotros ya conoceréis porque la hayáis podido leer en internet, y está hecha conforme a los lanzamientos del mercado español. Por eso quiero recalcar ya desde el primer número que PSM no es una revista traducida como empieza a decir la gente por ahí en cuanto uno tiene una licencia de una publicación americana o inglesa, lo único que tiene de la americana es su diseño y su formato. Además sería imposible traducirla puesto que los lanzamientos de allí no coinciden nunca con los españoles, sin embargo las noticias que desde allí llegan si que nos sirven para informar antes que nadie y de primera mano de lo que se avecina y para que os enteréis antes que nadie de detalles sobre cosas que todavía pueden tardar tiempo en llegar aquí, todo esto en nuestra sección Monitor.

El resto de secciones son las habituales de cualquier revista de videojuegos solo que con ese toque particular que los que me conocéis sabéis que me gusta dar a las cosas.

Así por ejemplo tenemos Incubadora que es la sección que se encargará mes a mes de ofreceros un avance de los juegos que se encuentran próximos a su lanzamiento, informando de su fecha aproximada de salida y dando una ligera idea de lo que nos podemos encontrar.

A examen se encargará de estudiar más a fondo ese nuevo título que acaba de salir o está a punto de hacerlo, de una manera totalmente objetiva y siempre bajo nuestro punto de vista ya que PSM es una revista totalmente independiente y no se casa con nadie cuando emite un juicio o valora un título, y esto si que quiero que lo tengáis muy claro ya que es nuestro principal lema.

El resto de secciones son las que siempre gustan tanto y que cambian sus temas todos los meses y son éstas las que quiero dejar abiertas siempre a sugerencias. Estas secciones son las de entrevistas, estrategia, trucos y sobre todo cartas, esta última es la que quiero que sea más vuestra que ninguna otra, somos una revista abierta a sugerencias y pretendemos hacerla lo más interactiva posible porque esa será la forma de conseguir siempre algo que sea del gusto de todos y los que me conocéis por la radio sabéis que así es como me gusta hacer las cosas, el objetivo es que seamos una gran familia de consoleros, consoleras y tal y tal...como siempre digo.

Alberto Minaya Rodríguez. Director

Sin ellos no habría sido posible



¡Silencio! Nuestro director está meditando sobre los nuevos contenidos de PSM... o se ¿estará echando una siesta?



Vean la cara que se le pone a nuestra diseñadora cuando se acerca la hora del cierre de nuestra revista...



Así se quedó nuestro compañero de redacción cuando vio la montaña de novedades sobre las que tenía que escribir.



Se nota cuando a nuestro Director de Arte le gusta un diseño de portada. Agarra su herramienta y vean como disfruta.



Llama a la redacción y verás lo dulce que es la voz de nuestra telefonista. ¿Será por que es un ángel?



Parece que nuestro redactor Jefe nunca ha roto un plato. La verdad es que no sólo los rompe sino que se los come...

¿Te aburren las revistas?

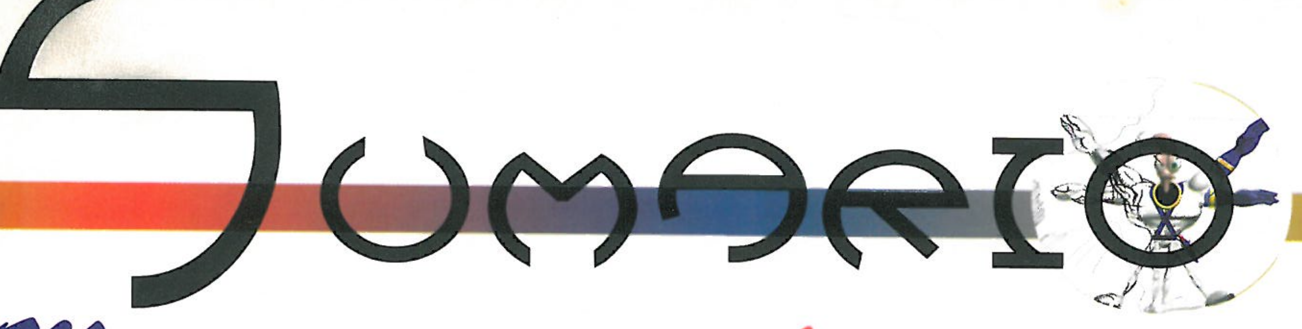


Te pr



ponemos un montón de buenas razones para disfrutarlas!

MC EDICIONES S. A. - Paseo San Gervasio, 16-20 - 08022 Barcelona



Sumario



Habeis visto como se lo han currado los de PSM
Y eso que aún no has visto el interior
Pues creo que el próximo mes se salen





Crash Bandicoot 3 Warped

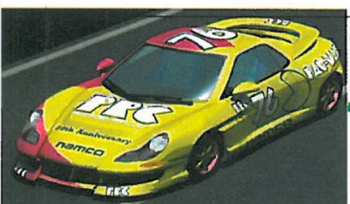
► pg. 66 ◄

Otra vez Crash tiene que afrontar una gran aventura en la que recoger todos los Cristales y Gemas para salvar el mundo. Nuestra guía te ayudará a conseguirlas. Te enseñaremos de forma detallada como conseguir el 105% y acceder a los dos niveles super secretos del juego. Ve a por un café bien cargado, coge tu revista favorita (nosotros) y ve a la página 66 ya mismo.

Tenchu

► pg. 70 ◄

Si crees que Tenchu es un juego de acción pura prepárate para meterte en la piel de un verdadero ninja con la ayuda de nuestra guía. Te enseñaremos a permanecer oculto tras las sombras y te explicaremos cuándo y como atacar a tus enemigos. Busca la fuerza dentro de ti y abre la revista por la página 70.



Ridge Racer Type 4

► pg. 25 ◄

La pasada del año. Más de 300 coches sobre las pistas más rápidas. Te revelamos todos los detalles de uno de los lanzamientos más importantes. Si te gustan los juegos de carreras no sigas leyendo este párrafo y ve a la página 25. Ya nos lo agradecerás más tarde.

Legacy of Kain: Soul Reaver

► pg. 35 ◄

Nunca robar almas y saltar por los precipicios más altos había sido tan endiabladamente divertido. Te enseñamos en primicia las imágenes de uno de los juegos más esperados. Si quieres saber más sobre este título mejor será que te des una vuelta por la página 35 y compruebes su calidad.

LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses en PSM podréis ver las portadas más increíbles de los juego más importantes. En nuestro primer numero hemos querido resaltar cuatro títulos muy importantes Final Fantasy VIII, Street Fighter Zero 3, Legacy of Kain Soul Reaver y lo que queda de nuestro querido Leon de Resident Evil 2, como podeis ver su aspecto parece que ha pasado una de las peores noches de su vida con una juerga entre zombis... Como podéis ver por las imágenes esta portada ha tenido mucho trabajo, esperamos que os guste... El próximo número viene con mucha más fuerza.



Lo primero que tuvimos que hacer fue decidir que personajes ibamos a introducir. Os aseguramos que fue una dificil elección.

Final Fantasy VIII a todo lujo, y nada mejor que nuestra querida Chunli "pompones largos" para acompañarle.

Si señor, un buen trabajo. Nada mejor que esta imagen para simbolizar los grandes lanzamientos de este año 99.

Las últimas novedades de Japón

► pg. 8 ◄



Si eres una mente inquieta que no puede esperar a leer las últimas noticias del lejano país nipón (la cuna de los juegos para consola) entonces eres la persona idónea para dar una vuelta por las seis páginas llenas de cotilleos, noticias y un reportaje completo del pasado Tokyo Game Show. Nuestra sección monitor te está esperando.

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Tokyo Game Show'98: Informe

PlayStation sigue pisando fuerte

Este otoño el Tokio Game Show (TGS) tuvo lugar durante el fin de semana del 9 al 11 de Octubre. Por supuesto PSM estaba dispuesta y preparada para una de las muestras de videojuegos más importantes del año.

La diferencia principal entre el TGS y ferias de EE.UU como el E3, es que durante los últimos dos días de la muestra, esta permanece abierta al público. Si desde el primer día el recinto ferial está repleto, siendo exclusivamente para la prensa, os podéis imaginar la masa ingente de personas que intenta acuñarse en los ocho recintos que constituyen la muestra. TGS es la feria donde todos los desarrolladores del mundo nos presentan lo que vendrá en los próximos meses. Entre los títulos que se muestran hay muchos que llevan esperándose desde hace meses e incluso años. Esta vez no se desvelaron grandes secretos, (desgraciadamente, no vimos ningun proyecto de PlayStation 2), las grandes noticias venían de Sony y su nuevo PocketStation. Por suerte en esta ocasión, había suficientes juegos para que cualquiera pudiese probarlos. (sin tener que pelearse)

▲ Al inicio del TGS todas las chicas buscan un hueco donde colocarse.

...Esa manooo...

¡Oiga!.. Y esto ¿pa que vale?

¿Qué es ese olor?

... Yo no he sido...

▲Cuando se abrió el show al público, todo el mundo se dio cuenta que era muy difícil moverse por allí.

PocketStation ya es una realidad



Al final del TGS Sony presentó oficialmente su PocketStation (conocido anteriormente como PDA). Se mostraron varios juegos en los que se pudo comprobar el funcionamiento de este pequeño dispositivo. El PocketStation estará en las tiendas americanas a partir de primavera. Aquí en España, como siempre, tendremos que esperar al verano para saber de que va el "cacharrillo" este.

◀ Capcom decoró su stand con azafatas portando un PocketStation cargado con el Street Fighter Alpha 3.





Crash Bandicoot: Warped

Desgraciadamente, la versión europea no tiene soporte para PocketStation, dado que el juego ha salido antes que el periférico. La versión japonesa, tiene un modo en el que se puede hacer bailar a Crash e incluso acceder a secretos del juego. Una característica que parece ser bastante común a los juegos de PocketStation, es la disponibilidad de varios mini juegos diferentes.










Street Fighter Alpha 3

Empiezas controlando un personaje al que debes entrenar. Más adelante puedes luchar contra otros jugadores, ganar nuevos personajes y aprender nuevos movimientos para batallas de 3 contra 3. En este mini-juego se hallan representados todos los personajes del juego original.

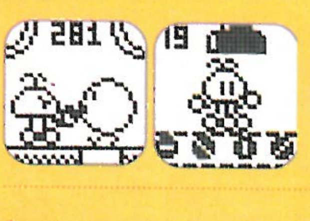
Pocket Dungeon

Este es un juego exclusivo para PocketStation, que permite explorar cavernas y mazmorras en primera persona. Tendrás que ir superando niveles y consiguiendo magias para poder llegar al final. No sabemos si este mini-juego llegará a nuestras fronteras.




Theme Aquarium

Como los demás juegos de la serie EA, Theme Aquarium permite a los jugadores diseñar y hacer funcionar cualquier acuario. En este mini-juego aprenderás lo que puedes hacer con tu PocketStation de la mano de un delfín que será tu entrenador.



Pocket MuMu

Se trata de una recopilación de puzzles diferentes, que estaban en la serie Jumping Flash. Este juego ha sido diseñado exclusivamente para PocketStation.

Otros Juegos

Otros juegos que se vieron en la feria, que serán compatibles con PocketStation, son IQ Final (la segunda parte de Intelligent Qube), el esperado Final Fantasy VIII y Monster Farm 2 (En América saldrá bajo el nombre de Monster Rancher 2)





APUNTES

Aquí tenéis algunos cotilleos e información al minuto sobre lo que se cuece en el mundillo de PlayStation.

Square América ha anunciado oficialmente desde sus oficinas en Honolulu que se está trabajando en la creación de una película basada en la serie Final Fantasy, la película tiene su fecha de lanzamiento para el 2001 y supuestamente contará con los últimos adelantos en animación por ordenador.

Lego Racers, basado en los populares juguetes de construcción, llegará a PlayStation el próximo año. El juego promete mucha acción al estilo Mario-Kart, además de la posibilidad de modificar los coches usando piezas de lego. ¡Genial!

Un título más pasa a engrosar la sustanciosa línea platinum. G-Police de Psygnosis, el juego de helicópteros futuristas que nos tuvo enganchados, está desde ya mismo disponible en la gama platinum. Estarías loco si no aprovecharas la oportunidad de tener en tu estantería (si no lo tienes ya) uno de los juegos más importantes para PlayStation...Tu mismo con tu mecanismo.

Activision se ha hecho con la licencia para publicar juegos basados en Star Trek. El primero de ésta serie va a ser Star Trek : Insurrection basado en la nueva película de la saga que se estrenará en USA, éste invierno. El juego está siendo desarrollado por "Several Systems" y su intención es que se encuentre en las estanterías americanas antes de finalizar 1999. Los "trekkies" estamos de enhorabuena. ¿Logrará ser Activision quien consiga lanzar por fin algún juego decente sobre nuestra querida serie? ¡Ya veremos!...

Están locos estos japos, Final Fantasy VIII salió a la venta el pasado once de Febrero en Japón y según revela un estudio de ventas de la empresa Teleparc, se alcanzó la escalofriante cifra de un millón y medio de reservas de compra. Parece que lo único que ocupa a los japoneses estos días es jugar a Final Fantasy. ¡cielos!

Los juegos de Otoño en el Tokyo Game Show '98

En este Show se mostraron muchísimos juegos. Uno de los mejores fue probablemente Ridge Racer Type 4 de Namco, que se ganó la admiración del público al demostrar a todos los visitantes la magnífica calidad gráfica de este juego de carreras. Pero por lo que más llamó la atención fue por el Stand que Namco había preparado con bailarinas, un DJ y muchos decibelios. Otro título que gustó mucho fue BeatMania de Konami (disponible desde hace un mes en las salas recreativas de España). En Japón este título ha tenido una fuerte acogida, pero curiosamente Sony ha denegado su lanzamiento, lo cual hace muy posible que no salga aquí en España. Por supuesto Square y Enix presumían de sus juegos de Rol (Final Fantasy VIII y Dragon Quest VII respectivamente), aunque en nuestra opinión, no había punto de comparación entre estos dos títulos, puesto que gráficamente Final Fantasy VIII era muy superior mientras que Dragon Quest VII rememoraba a los juegos de 16 bits. Lo peor fue que no había ninguna demo jugable. Está claro que Enix todavía tiene mucho trabajo por delante con este título. Otros juegos de importancia fueron Theme Aquarim de EA, el prometedor Silent Hill de Konami y la fantástica conversión de recreativa Street Fighter 3 Alpha de Capcom.


▲Namco sorprendió a todos con las bailarinas R4 y su pantalla gigante.


▲Intelligent Qube, junto a Crash, era una de las grandes apuestas de Sony.



▲Había cola para jugar a Beatmania. En España llegará sólo en versión arcade.



▲Square preparó una gran pantalla con el fabuloso Final Fantasy VIII.

Llevate la feria a casa

Virtualmente no había límite en el tipo ni en la cantidad de artículos relacionados con los juegos que podías encontrar en este show.

Al ser una feria abierta al público, las compañias se aseguraron de tener suficiente merchandising para todos sus juegos.





▲Capcom tenía tiritas, una de las más extrañas formas de hacer propaganda que pudimos ver.


◄Había muchas cosas increíbles, era realmente difícil saber en que gastarse el dinero.


►Los coleccionistas podían comprar réplicas de las joyas de Squall por "sólo" 150$. Aaag!

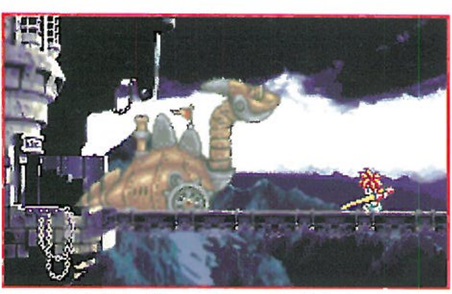
El Futuro: PlayStation 2

PROYECTO SECRETO ENTRE TOSHIBA Y SONY

La agencia de prensa Nikkei Business Newswire reveló interesantes noticias sobre la rumoreada PlayStation 2. Según esta el chip interno de la nueva consola será diseñado conjuntamente por Sony y Toshiba. De hecho, poco después de realizarse este anuncio, se nos confirmó que ese acuerdo se había producido. Por fin algo más que simplemente rumores...

PROFUNDIZANDO

Internamente la PlayStation 2 se compondrá de dos chips principales, el primero un DSP (Digital Signal Processor) y el segundo un procesador RISC (Reduced Instruction Set Computer). El chip DSP funcionará a la increíble velocidad de 250 MHz y será el encargado de perfeccionar los cálculos de coma flotante. Estos cálculos son esenciales para procesar de forma rápida los gráficos 3D. Internamente el DSP también incluye hardware de descompresión MPEG-2, que justamente es el formato usado para almacenar películas en DVD. Esto claramente apunta a que la consola PlayStation 2 usará el DVD como formato principal.


▲¿Será el clásico Chrono Trigger uno de los lanzamientos para PS2?

El segundo componente es una CPU que funcionará a 250 MHz CPU bajo la arquitectura MIPS, muy similar al que posee actualmente la PlayStation. Lo que se desconoce hasta el momento son los chips de proceso gráfico y de sonido. Esto significa que esta arquitectura de Toshiba y Sony sólo es una parte de una estructura mucho mayor. Según se comenta la unidad de proceso gráfico separada, capaz de generar una cantidad obscena de polígonos en pantalla (los rumores dicen que estará entre los 10 y 12 millones de polígonos por segundo, contra los 350 mil polígonos/seg de la actual PlayStation). Los desarrolladores han indicado que muy posiblemente se use un sistema natural de NURBS para crear los objetos 3D, aunque no está confirmado.

La empresa Nikkei ha dicho que este chipset se mostrará por primera vez en la feria de Febrero "International Solid State Circuit", esto indica que posiblemente haya alguna demostración en el Tokyo Game Show de primavera.

¿QUÉ SIGNIFICA TODO ESTO?

El hecho de que PlayStation 2 tenga una estrecha relación con el sistema DVD (por las características internas) afirma algo que nosotros ya imaginábamos, el DVD será la opción para la siguiente consola de Sony. Por supuesto, hay otros rumores que todavía persisten, como el que apunta al minidisc como soporte principal, cuyo diseño actual tiene menos capacidad real que un CD normal. Actualmente se rumorea la existencia de (al menos) 10 empresas con equipos de desarrollo para PSX2 en fase beta. Una de las que posiblemente tenga un equipo para desarrollar programas en la futura PSX2 es la famosa Square, y este rumor viene dado por dos títulos, el primero Chrono Trigger II, y el segundo el recientemente anunciado Final Fantasy IX. Su diseño para PSX2 no está confirmado, lo que si se conoce es que estos juegos saldrán para la actual PlayStation, rumores y más rumores. Lo que sí sabemos a ciencia cierta es que a nuestra querida consola gris todavía le queda mucha guerra que dar, y si no echa un vistazo a las maravillas que se avecinan para éste mes y el resto de lo que queda de año.

GRAN TURISMO 2

Detalles Oficiales

Gran Turismo 2 es uno de los dos grandes secretos que más celosamente ha guardado Sony hasta la fecha. Pero PSM ha averiguado algunos detalles sobre esta esperada segunda entrega que probablemente rompa todos los esquemas hasta ahora conocidos.

En una entrevista con Kazunori Yamauchi (el papá de Gran Turismo) ha confirmado varios rumores.

De esta manera podemos esperar (ya es oficial): Aproximadamente 400 coches, muchos de ellos de fabricantes Europeos (por fin podremos conducir algún BMW).

Se añadirán pistas de conducción al aire libre a las de circuito cerrado, GT y categorías de coches de Sport.

El doble de pistas que el original. Podremos conducir por lugares como Seattle, Roma y Tahití.

Soporte PocketStation.

Además de estos detalles Yamauchi dijo que la creación de este juego les va a ocupar un año completo (no han indicado cuanto tiempo llevan ya desarrollándolo). Como nota técnica comentó que Gran Turismo solo usó el 75% de las capacidades de la PlayStation, la segunda parte aprovecharía ese 25% restante.

JADE COCOON SORPRENDE A LOS LOCOS DEL ROL JAPONESES



Una empresa desconocida para nosotros "Genki" ha desarrollado un juego llamado Jafe Cocoon que está recibiendo alabanzas a diestro y siniestro en todo Japón (la cuna de los juegos de Rol de consola).

En el juego asumiremos el papel de Levant, un chico joven que tendrá que salvar a la humanidad (un recurso muy común en los juegos y las películas), pero la forma en la que se desarrolla es lo importante y lo novedoso.

La primera aventura con la que nos enfrentaremos es la de salvar a nuestro pueblo que está siendo atacado por una plaga de insectos, después de conseguirlo el juego cambia a proporciones insospechadas. La forma de interactuar con los demás personajes es mediante el sistema de siempre de cajas de texto.

La historia se desarrolla mediante la combinación de fondos pre-renderizados y caracteres en tiempo real, que se mezclan con tomas de cámara muy a lo Resident Evil. Todo esto con una calidad artística impresionante jamás vista hasta la fecha.

La parte central del juego es el nuevo e intrigante sistema de batalla, que visto por encima no parece muy diferente al de la mayoría de juegos de Rol, pero al profundizar en él, las diferencias empiezan a saltar a la vista. Tendremos las comunes opciones de ataque y magia, y la novedad consiste en que podremos capturar animales de fuera del pueblo (un Pokemon) y llevarlos a una mujer que tiene el poder de convertirlos en otros "mejores". Levant podrá invocar a estos animales usando una flauta (al estilo de Zelda), y quedarán encerrados en huevos que podremos llevar con nosotros y liberar en la batalla. El juego usa un sistema de algorítmos que combinan gráficos poligonales y las características aleatorias para los nuevos seres.

Esperamos tener pronto en España este original juego que probablemente en Japón se sitúe como uno de los más vendidos (con lo que les gusta los tamagotchi)...

¡YA A LA VENTA!



HABLAMOS DE...
METAL GEAR SOLID
HIDEO KOJIMA DESVELA SU SOBERBIA CRIATURA

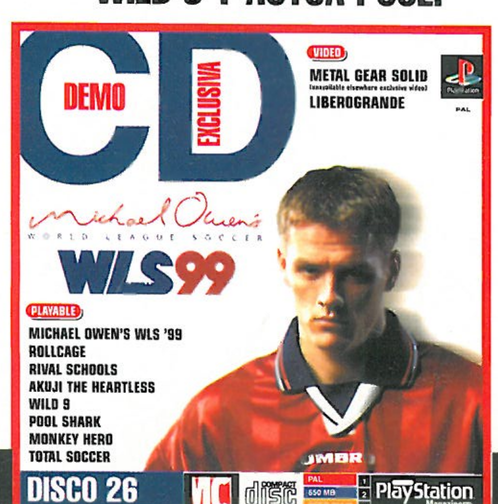
RIDGE RACER TYPE 4
NAMCO SE DESQUITA DE *RAGE RACER*

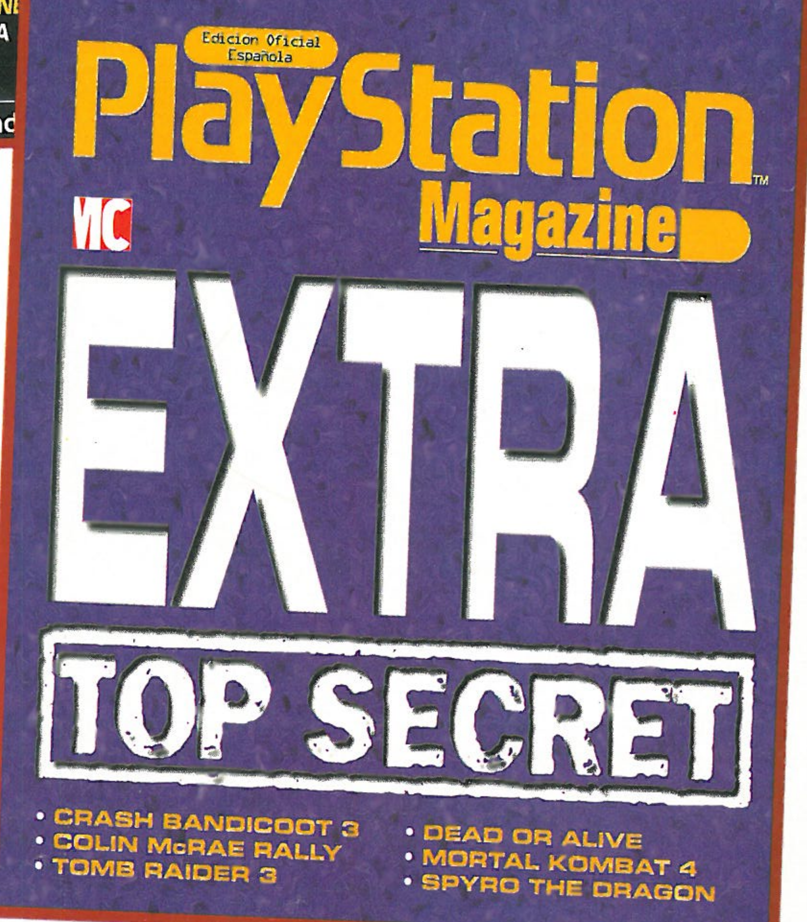
EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS
PAD Y PALOMITAS, MANO A MANO

ANALIZAMOS...
KENSEI
DEVIL DICE
ASTEROIDS
NBA LIVE 99
ACTUA POOL
MONKEY HERO
KNOCKOUT KINGS 99
MICHAEL OWEN'S WLS '99

Y ADEMÁS...

EN EL CD, 7 DEMOS JUGABLES
MICHAEL OWEN'S WLS '99, ROLLCAGE, MONKEY HERO, RIVAL SCHOOLS, AKUJI THE HEARTLESS, WILD 9 Y ACTUA POOL.





CON CD DE REGALO





Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

Aquí donde la gente de ojos rasgados no para de devorar mangas, juegos de simulación de novias, de simulación de conductores del metro y ahora hasta de ! simulación de disc-jockeys! Esto ya si que es la repera, y es que hay un juego que esta arrasando por estas tierras que se llama Beatmania y que trata de eso, de que te metas en el papel de un pinchadiscos. Ya veremos cuando os llegue por aquellas tierras, si es que llega, como se comerá. Os invito a echar un vistazo por esta sección para que se os haga un poco la boca agua con los juegazos que se avecinan y también, como no, a que os enteréis de los cotilleos más jugosos que pululan por aquí. Por cierto, entre tanta boca hecha agua y tanto jugoso me esta entrando hambre, así que me voy a comer. Sayonara!

COTILLEOS MADE IN JAPAN

► **!Vuelve Strider!** Finalmente Capcom ha oído mis plegarias. Llevo años escribiéndoles cartas pidiéndo una nueva entrega y por fin alguien en Osaka me ha chivado que el juego esta en desarrollo. Vamos que no te acuerdas de Strider, si hombre si, aquel juego que hace diez años arrasó los arcades. Tenias que ir rebanando los cuellos de los malos con tu espada, con unos gráficos alucinantes para aquella época. El caso es que ésta continuación será diez veces más alucinante. Capcom todavía no ha soltado prenda, pero mi espía me ha dicho que piensan lanzarlo muy pronto aquí en los salones de juegos, ¿lo convertirán pronto a Playstation?, mi "peaso" de informador en Osaka dice que a lo mejor para la play2, pero como dice la canción esa que tanto os gusta por allí: son rumores, son rumores... El juego será una especie de mezcla entre gráficos en 3D y el estilo de los juegos en 2D. Seguiré informando.

► **Alerta piratas! los nuevos juegos de Sony no funcionarán en las PlayStation con el "Chip".**
Se veía venir. Alguien tenia que hacer algo que frenara la escalada de "listillos" que gustan de aprovecharse del trabajo de los demás. El nuevo "Poporogue" de Sony no funciona con las playstation "chipeadas". Parece ser que el disco manda a la consola una especie de código que detecta la presencia del chip y hace que el juego se "cuelgue". Esperemos que el resto de compañías imiten a Sony para que los piratas se dediquen a beber barriles de ron que es lo suyo.



El famoso arcade (en Japón) Ehrgeiz desarrollado por Namco y Square incluirá personajes de Final Fantasy VII. Por estas tierras todo el mundo habla ya de la conversión de este fabuloso juego a playstation, lo que no saben es que esta versión será infinitamente superior al arcade y con muchos mas modos de juego. Personajes como Sephirot o Vincent estarán disponibles para luchar con ellos, pero lo más alucinante de todo es el "Quest Mode" o modo aventura, muy similar al de Tobal 2 pero con gráficos muy superiores. Atención porque es un firme candidato a desbancar del trono a Tekken 3.

►Ehrgeiz, el nuevo juego de lucha de Namco y Square, incluye personajes de Final Fantasy VII entre otros.



¡LLEGA ACE COMBAT 3!

La tercera entrega del mejor juego de combate aéreo para PlayStation planea ya sobre nuestras cabezas. No daba crédito a mis ojos cuando abrí la caja de Ridge Racer Type 4 y... !sorpresa¡ allí había una demo de Ace Combat 3, !bien por los chicos de Namco¡ Eso si que es marketing. He sido un autentico fanático de toda la serie Ace Combat desde el principio y por lo que he podido ver esta tercera entrega es la mejor a años luz. Por desgracia esta demo no es jugable, solo muestra un video del juego, aunque es suficiente para darse cuenta de la calidad que atesora. No hay todavía fecha de lanzamiento aunque en el CD dice que será durante el 99.

◄▲ Pronto podremos sobrevolar de nuevo esos cielos de Dios con esta alucinante tercera entrega de Ace Combat.

CYBERBORG, CIENCIA FICCION MARCA SQUARE

No hay mes en el que no haya noticias sobre Square en Japón y encima que estas sean buenas. Square esta desarrollando un action/shoot-em-up en 3D llamado Cyberborg. La acción transcurre allá por el siglo XXII y tu misión es la de rescatar a un embajador de un planeta amigo que ha sido secuestrado por unos cuantos asquerosos aliens. Puedes elegir entre tres personajes diferentes, cada uno con sus propias características, para llevar a cabo la misión. Os preguntareis que tiene todo esto de especial, ya que este es un argumento muy usado en un montón de juegos, pues bien, lo especial es que es la primera vez que Square se adentra en estos temas de la ciencia ficción y conociendo la manera que tienen de hacer los juegos, este puede ser otro de los bombazos de este año. No tendremos que esperar mucho para saberlo ya que se lanzara en Japón esta primavera.

TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON

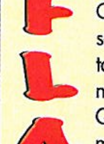


1. CONAN THE GREAT DETECTIVE (BANDAI)
2. SIMPLE 1500 SERIES VOLUME 1: THE MAH JONG (CULTURE)
3. LEGEND OF LEGAIA (SONY CEI)
4. SMASH COURT 2 (NAMCO)
5. WORLD SOCCER JIKKYOU WINNING ELEVEN 3: FINAL VERSION (KONAMI)
6. R-TYPE (IRM SOFTWARE ENGINEERING)
7. ADVAN RACING (ATLUS)
8. BEATMANIA (KONAMI)
9. PARLOR PRO4 PACHINKO (JAPAN TELENET)
10. DOKAPON! ANGER OF THE IRON SWORD (ASMIK)

LANZAMIENTOS JAPONESES EN FEBRERO

FECHA	TITULO	GENERO	COMPAÑIA
4/2	Soul Blast	Aventura	Caravan Interactive
4/2	Heart of Darkness	Aventura	Sammy
11/2	Favorite Dear	Simulación	NEC Interchannel
11/2	Cyber Battle	Simulación	System Soft
11/2	Final Fantasy VIII	RPG	Square
12/2	Angelique: Heaven's Requiem	RPG	Koei
12/2	Angelique: HR Premium Box	RPG	Koei
18/2	Bjorn Borg Tennis	Deportes	Hekuto
25/2	Sherd of Youthful Memories	RPG	Idea Factory
Feb	Parlor Pro Pachinko	Simulación	Japan Telenet
Feb	Rising Zan: The Samurai Gunman	Acción	UEP Systems
Feb	Athena: Awakening from the Ordinary Life	Aventura	SNK
Feb	Tricky Sliders	Snowboarding	Capcom
Feb	Cinema English Language Series Vol. 2	Educativo	Success
Feb	Option Tuning Car Battle 2	Carreras	Jaleco
Feb	IS Internal Section	Estrategia	Square
Feb	Pocket Mu-Mu	PocketStation	Sony CEI
Feb	Combat Choro Q	Acción	Takara
Feb	Pinocchia's Dream	Simulación	Takara
Feb	Pressure Zone	Estrategia	Taki
Feb	Sound Novel Evolution 1	Aventura	Chun Soft
Feb	Dream Circus	Simulación	TGL
Feb	Gung-Ho Brigade	Simulación	Tomy
Feb	Kyoro-Chan's Print Club	Acción	Tomy
Feb	Leading Jockey '99	Acción	Harvest One
Feb	The Airs	RPG	Pack-In Soft
Feb	Witche's Dance	Aventura	Pack-In Soft
Feb	Weldorf Eastoria	RPG	Hudson
Feb	Pi Tomero	Educativo	Hudson
Feb	Spacecruiser Yamato	Simulación	Bandai
Feb	Luftwaffe	Simulación	Victor Soft
Feb	Armored Core: Master of Arena	Acción	From Software
Feb	Mister Prospector	Educativo	Rythmics
Feb	World Neverland 2	Simulación	River Hill Soft

TOKYO




FLASH

Mas noticias, ésta vez desde la capital, de nuestro corresponsal Ka-Chong-Din.

Hola a todos, me llamo Ka-Chong-Din pero podéis llamarme Ka-Chong-Din. Es broma, vivo a las afueras de Tokyo y ayudo a Hua-Kin en sus tareas informativas con noticias curiosas sobre el mundo playstation en Tokyo. Os informare sobre que se vende y que no, cual es la ultima moda aquí en juegos y en general sobre todo lo relacionado con la cultura del videojuego en la capital.



LOCURA MUSICAL

Que es lo que vuelve locos a los japoneses este mes Todos han pasado de sus tamagotchis, la locura oficial ahora es la música o mejor dicho pinchar música. Quien es el culpable de todo esto Pues ni más ni menos que Konami y su simulador de DJ's Beatmania que recientemente ha sido convertido a playstation acompañado de un periférico a modo de plato con el que se puede "scratchear" y realizar todo tipo de viguerías como si fueses el mismísimo DJ de Studio 54.



Más música. En los salones recreativos esta arrasando un titulo llamado Dance Dance Revolution en el que los jugadores han de subirse a una plataforma a modo de pista de baile y allí demostrar sus habilidades "Travoltianas" para regocijo de todos los mirones (muchos) que asisten al evento. La pista en cuestión esta dotada de unos sensores que envían la información a la maquina la cual analiza que tal lo has hecho premiándote con su correspondiente numero de "points". Como no, el artífice de este engendro mecánico no podía ser otro que el mismo de antes Konami.

ZONA AKIHABARA

Akihabara... el santuario de todo jugón, uno de los lugares del mundo con mas videojuegos por metro cuadrado. En uno de mis habituales paseos por este rincón de Tokyo me dedique a preguntar a los chavales que andaban por allí enganchados cosas sobre el ultimo R4 de Namco. Las respuestas fueron de lo mas variopintas "los gráficos están bien, pero los coches se manejan mal" "El nuevo controlador Jogcon (que Namco ha desarrollado en exclusiva para este juego y que lleva una rueda a modo de volante en el centro) es algo difícil de manejar" "La chica que da la salida esta muy buena" etc... Y es que los "enanos" son el mejor escaparate para informarse sobre detalles que a lo mejor a uno se le escaparían (hombre lo de la tía buena no se me ha escapado eh).

En fin esto es lo que pasa en la capital y así os lo he contado. El mes que viene mas y seguro que mejor. Chao chao.

Ka-chong-din.

PocketStation arrasa en Japon

El PocketStation ha salido en Japón y ya no quedan.

La PocketStation-mania ha golpeado con fuerza las calles niponas nada más salir a la venta el pasado 23 de Enero, se vendieron hasta los que estaban en los expositores de las tiendas.

Un total de 60.000 unidades en un solo día, una cifra más que respetable. Pero según parece si hubiese habido más en stock seguramente las cifras hubiesen sido mucho mayores, todo un récord.

Aquí en España todavía no se ha confirmado una fecha de lanzamiento, aunque todo apunta al verano. Tenemos muchas ganas de hacernos con uno de esos magníficos PocketStation para contaros más detalles.

Square sigue fiel a PlayStation

Ve olvidando esos rumores que decían que Square estaba desarrollando para DreamCast una versión de Final Fantasy o el cotilleo de una versión de Secret of Mana para N64. Square sigue fiel al desarrollo en exclusiva para PlayStation. De hecho seguirán así durante mucho tiempo, y no desarrollarán para otro hardware (excepto posiblemente para PC) hasta PlayStation 2.

▼ **Está claro, por ahora solo PlayStation podrá ver juegos tan increíbles como Parasite Eve o Xenogears.**



Primeras imagenes de Parappa 2

Una de las noticias más curiosas de Japón es la incursión de un spot publicitario que muestra a nuestro Parappa en su segunda entrega. Según se deduce de las imágenes que vimos parece que la segúnda parte se centrará más en la guitarra y el rock que en el rap.

El spot muestra partes del juego en las que se ve claramente el modo de dos jugadores.

Por ahora no hay ninguna fecha de salida aquí aunque parece que en Marzo estará disponible en Japón.



▲ **¡Aquí esta ella! , por el título del juego nos imaginamos que Rami (se pronuncia Rahmee) es la heroína del juego.**



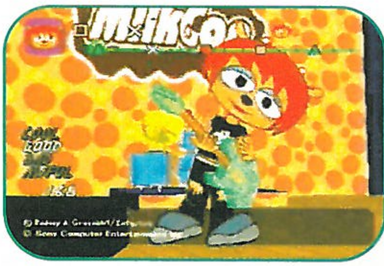
▲ **Después de verla, Parappa cayó locamente enamorado de Rami. Pero es amor del de verdad, quien sabe, el tiempo lo dirá.**



▲ **Parappa no puede despegarse de la televisión su querida Rami está actuando y el no se lo puede perder.**



▲ **Esta imagen muestra el "posible" modo de dos jugadores que tendrá el juego. El gato se llama Katy.**



▲ **Rami abandona el rap para meterse de lleno en el rock & roll. Menudo cambio de look.**

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, por que PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Square empieza a trabajar en Chrono Trigger 2

Mientras las últimas novedades sobre Final Fantasy VIII siguen copando titulares, corren rumores sobre Chrono Trigger 2. Posiblemente Square tenga este título en plena fase de desarrollo. Su salida al mercado se calcula para finales de este año, estos rumores han sido confirmados por fuentes de confianza. Será sin duda la continuación del clásico de SNES. También corren rumores sobre una posible continuación, del desconocido en España, Brave Fencer Musashi, el próximo año...

▶ **Crono el del pelo puntiagudo y su pandilla están preparados para su volver a PlayStation.**

Un Resident Evil Completamente Nuevo

La continuación de Resident Evil 2 seguramente vaya a la Dreamcast de Sega, pero eso no significa la muerte y entierro de la serie en PlayStation. Las noticias desde Japón son que en PlayStation no habrá una continuación de los primeros dos juegos, sino que veremos el principio de una historia completamente nueva. Su contenido no ha sido revelado todavía, deberemos seguir esperando.

Mi parecido con Gokuh es solo casual..



▶ **Mientras la nueva historia esté en desarrollo no esperes ver a Leon o Claire en el próximo Resident Evil para PlayStation.**

El Retorno de un Clásico de la Estratégia

El año pasado Carnage Heart se convirtió en un clásicos entre los juegos de estrategia. Ahora corren rumores sobre su continuación, Carnage Heart Zeus. Es muy posible que aparecca en Estados Unidos. Quién lo importará permanece todavía en secreto, pero es muy posible que sea Electronic Arts quien haga realidad su lanzamiento...



▶ **Carnage Heart Zeus se pone en lista de lanzamientos japoneses este invierno, su llegada a España es todavía una incógnita .**

PlayStation 2: ¿10 millones de Polígonos?

Los Rumores acerca del próximo sistema de Sony son cada vez más frecuentes. Los más recientes indican que la máquina podrá generar la increíble cantidad de diez millones de polígonos por segundo, incluso usando todos los efectos especiales, son 7 millones más que la mejor recreativa actual. Hay rumores que apuntan que para la primavera del próximo año ya se verán recreativas basadas en este hardware. ¿Verdad o mentira cochina? Sony sigue sin decir nada por ahora...



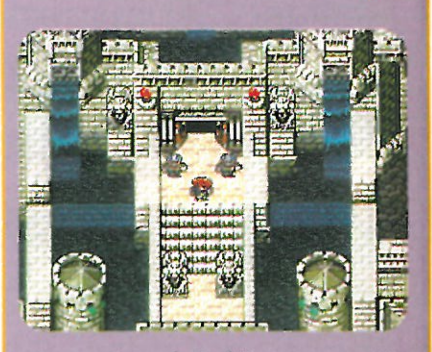
Sabemos que la PS2 será poderosa, pero ¿tan poderosa? Suena demasiado bien para ser verdad...

¡Todos quieren tener Dragon Quest VII!

Dragon Quest VII está entre los juegos más deseados por los aficionados americanos a los juegos de Rol y por suerte para todos Sony va a publicarlo en América para finales de 1999, su lanzamiento en España todavía está sin confirmar, aunque todos sabemos que casi todos los lanzamientos que salen en América llegan a Europa. Seguramente el juego salga bajo el nombre de Dragon Warrior VII, al igual que pasó con sus predecesores en la consola NES, aunque todavía no hay nada oficial al respecto. Según "los que saben" el próximo año se podrá disfrutar de una de las series de rol más querida, todo cortesia de Sony.



UN CLASICO de la serie Fantasy

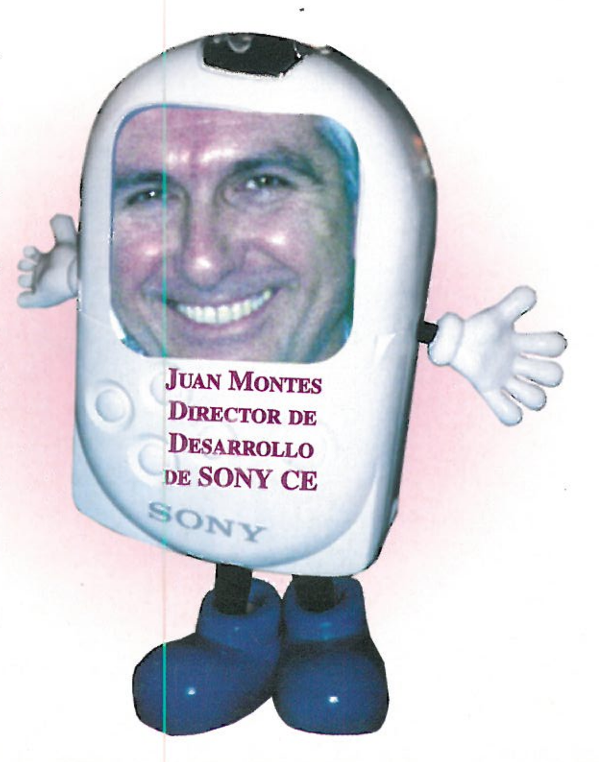


▲ **Los entusiastas de Final Fantasy conseguirán realizar su sueño: Una versión para PlayStation de la quinta parte de la serie**

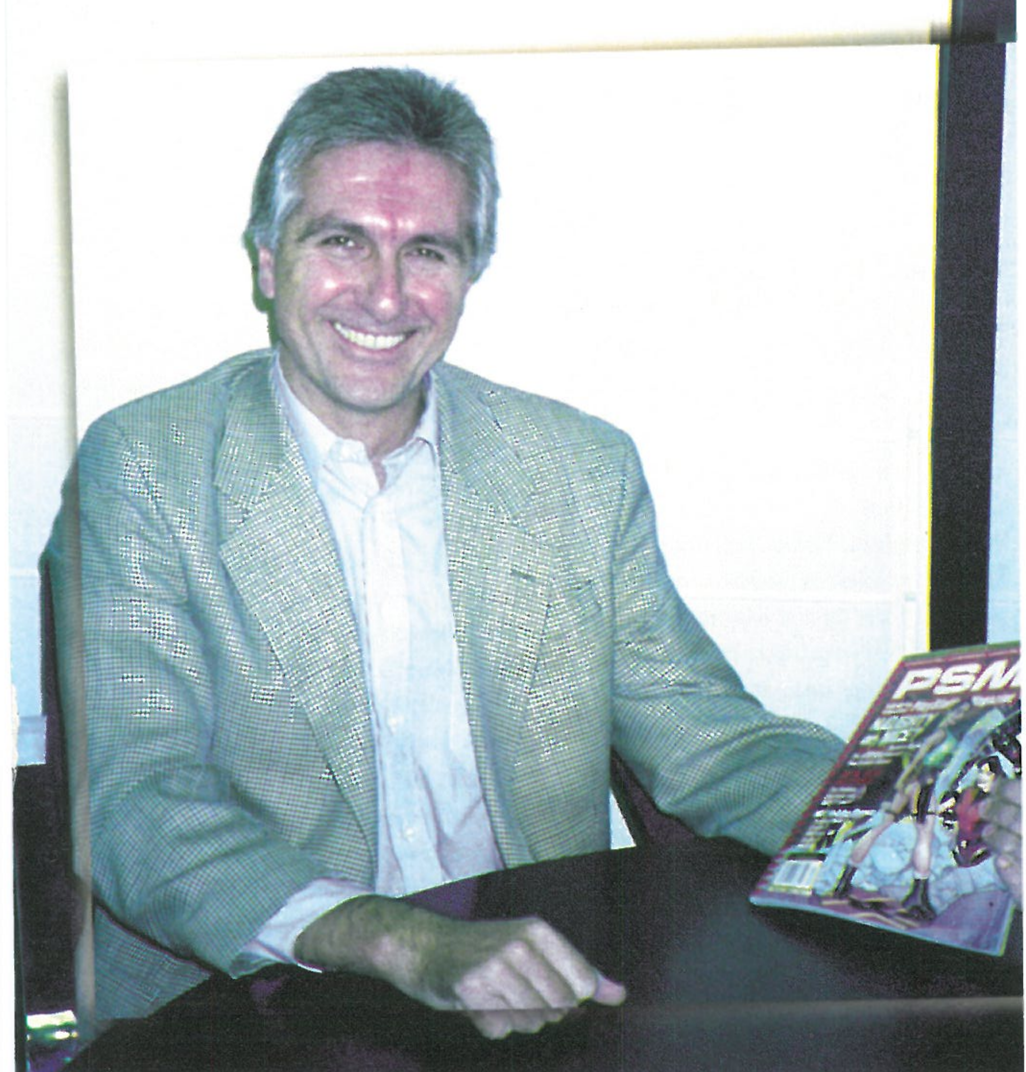
Los entusiastas de Final Fantasy pueden estar de enhorabuena por lo que viene este año. Square está haciendo realidad los planes de conversión para PlayStation de los títulos Final Fantasy IV y V. FFIV apareció antes bajo el nombre de Final Fantasy II en Super Nintendo. Pero el episodio que V nunca llegó a Europa o América.

Juan Montes
Un español en la Corte del Rey Arturo

Una cuestión que demandan cada vez más los acérrimos de PlayStation es que los juegos estén traducidos al castellano. Al respecto Juan Montes afirma que **merece la pena el esfuerzo,** los desarrolladores se han dado cuenta, y lo más importante es que ahora su traducción se plantea antes de llegar al final del proyecto para evitar retrasos de seis meses y de esta forma, al traer un juego desde Japón el lanzamiento en España se hará en castellano.



JUAN MONTES
DIRECTOR DE DESARROLLO DE SONY CE



PSM: Sega y Nintendo se preguntan ¿cúal es el secreto del éxito de Sony?

Juan Montes: Sin duda es el entorno abierto que tenemos al tratar con todas las empresas.

Nosotros cambiamos mucho la forma tradicional, en la que las empresas independientes estaban controladas, pudiendo hacer solamente un número de juegos limitado. Nuestra forma de actuar con las empresas es de ayuda, nunca diciendoles que tipo o cantidad de juegos tienen que hacer, lo único que les pedimos es calidad en sus títulos. Otro factor importante es la máquina en si misma, la cual desde el punto de vista de la programación, es un sistema fácil que permite expresar todo tipo de creaciones, claramente esto se ve reflejado cuando se juega con títulos tan importantess como Final Fantasy VII, que contiene un desarrollo muy amplio y complejo (más de setenta horas de juego llenas de acción). Realmente es un orgullo ver como Square es capaz de mover este tipo de juegos en PlayStation, demostrando el gran potencial de la máquina.

PSM : ¿Cuál es el objetivo que se ha fijado Sony en el mercado español? ahora que hay un millón de consolas?

Juan Montes: Queremos conseguir el segundo millón en mucho menos tiempo, espero que sea antes del 2000 ya que el mercado español esta siendo uno de los que experimenta un crecimiento más rápido .

PSM : Cada vez más juegos vienen traducidos al castellano, ¿será esta una condición obligatoria para todos los nuevos lanzamientos que salgan para PlayStation en España, o sólo una opción?

Juan Montes: Es una opción que todos los distribuidores tienen. Pero dentro de Sony hemos visto el buen resultado y está claro que otras empresas también lo han comprobado. Cuando se traduce un juego al castellano se nota una gran diferencia de ventas, nosotros lo hemos apreciado claramente con Final Fantasy VII y Gran Turismo. De esta forma tanto Sony PlayStation como los desarrolladores coinciden en que merece la pena hacer el esfuerzo y lo planean mucho antes de llegar al final del proyecto, así pueden realizar la traducción en menos tiempo evitando los retrasos que han habido en el pasado al salir un título en Japón y tener que esperar seis meses antes de su lanzamiento en otro idioma.

PSM : ¿Qué factores detienen lanzamientos japoneses que no llegan a salir en España?

Juan Montes: En Japón, el año pasado por ejemplo, salieron más de quinientos juegos. De todos estos sólo llegaron a España o Europa los juegos que tuvieron una mayor demanda.

La política japonesa es dar utilidad a todos los desarrolladores, grandes o pequeños, para que sean creativos, saquen su producto al mercado y que éste elija. Otra razón es que allí las tiendas están acostumbradas a tener grandes cantidades de juegos, sin embargo, aquí las tiendas miran los veinte o treinta mejores y más recientes títulos, ya que no pueden mantener ese tipo de política.

PSM : Sony siempre nos sorprende con sus lanzamientos, consiguiendo más rapidez, más colorido e incluso más adicción, ¿Qué títulos hay preparados para este año 1999?

Juan Montes: Crash Bandicot 3 que ya salió estas Navidades, ha mejorado bastante comparado con sus predecesores. El equipo de Naughty Dog siempre encuentra nuevas formas de superar el juego, no solo añadiendo nuevos



De izquierda a derecha, Juan Montes, Alberto Minaya de PSM y María Jesús López de Sony C.E.

niveles sino cambiando bastante el desarrollo y la acción del mismo. Seguramente el lanzamiento más grande de este año sea Metal Gear Solid previsto para Marzo. Este título cuenta con una complicación, precisión y detalles muy elevados, de hecho todos los desarrolladores están estudiando el juego para averiguar como han sido capaces de llegar a este nivel, es muy probable que gracias a esto se produzca una mejora en la calidad de todos los juegos.

Otro título importante es Ridge Racer Type 4, que saldrá en Abril. Hay una novedad importante en este título y es que es el primero en Japón que incorpora el uso del PocketStation. Pero lo más llamativo de este título es su gran calidad gráfica.

PSM : Un apunte entremedias, ¿es Crash la mascota de Sony?

Juan Montes: Hace mucho tiempo que decidimos no simbolizar la plataforma con una mascota como han hecho nuestros predecesores. La máquina debe ser simbolizada por el catálogo de juegos.



PSM: ¿Hasta qué punto serán llevadas las capacidades de la consola con títulos tan esperados como Gran Turismo 2?

Juan Montes: Hemos hablando de Gran Turismo y estamos seguros que con su segunda parte todo el mundo comprobará como todavía se pueden exprimir aun más las capacidades de la consola PlayStation.



PSM: Cambiando de tema, queríamos saber más sobre la PlayStation 2, de la cual no hay nada cien por cien oficial ¿Hay ya una fecha clara para el lanzamiento?

Juan Montes: No hay fechas y realmente no tenemos prisa, PlayStation sigue vendiendo bien, el mercado es estable tanto para consumidores como para desarrolladores.

PSM: Sabemos que hay dos nombres registrados, ¿PlayStation 2 o PlayStation 2000?

Juan Montes: No es seguro, siempre cabe la posibilidad de crear otro nombre, lo que está claro es que todavía "la mente está trabajando".

PSM : ¿Se sabe ya si la nueva PlayStation será compatible con los juegos actuales?

Juan Montes: Ese es uno de los sueños que a Kutaragi le gustaría hacer realidad. Por ahora sólo eso, un sueño en la mente del genio que se encarga de realizar estas cosas.

PSM : ¿Dejarán de salir juegos para la consola PlayStation o será algo similar a lo que es hoy en día la Gameboy de Nintendo?

Juan Montes: Seguiréis viendo lanzamientos para PlayStation en el 2002 o 2003.

PSM: ¿Qué postura adopta Sony respecto al lanzamiento de Dreamcast de Sega ¿Adelantará PlayStation 2 el suyo?

Juan Montes: Hemos estudiado todos los detalles sobre Dreamcast siguiendo la consola desde el lanzamiento de las primeras unidades de demostración en las tiendas y en la exhibición de Tokio de Octubre, también hemos visto el tipo de juegos que van a sacar, pero no estamos inquietos ni sentimos la necesidad de acelerar o cambiar nuestros planes. Eso no quiere decir que no apreciemos que Dreamcast va a ser un serio competidor. La calidad de los juegos será lo que los consumidores juzguen a la hora de decidirse por una u otra máquina. Lo que está claro es que no es uno o dos juegos lo que definen la calidad de una consola sino la gran variedad y calidad de estos.

PSM : Hay un nuevo periférico que nos ha sorprendido, se trata de el PocketStation, nos gustaría saber en qué consistirá exactamente y que utilidad tendrá para títulos como Final Fantasy 8, Street Fighter 3 Alpha o Ridge Racer 4.

Juan Montes: El PocketStation, se conecta al puerto para la tarjeta de memoria en la PlayStation, una vez conectada puedes introducir, en el PocketStation, datos del juego, pero también puedes cargar programas que se ejecutan dentro e independientemente, ya que posee un procesador interno bastante potente. Estos programas se ven desde un display en el PocketStation por el que se pueden controlar y manejar juegos simples. Por ejemplo, en Ridge Racer 4, puedes cambiar la configuración de tus coches, sin tener que usar la PlayStation.

Otro detalle importante es la posibilidad de comunicarse con otro PocketsStation mediante el transmisor de infrarrojos que lleva incorporado, de esta forma se podrán intercambiar coches o puntos con otras persona sin la necesidad de tener una PlayStation conectada. En Final Fantasy VIIII se podrá desarrollar un carácter para que consiga nuevos efectos mágicos o más fuerza.

PSM : ¿Se conoce ya la fecha de lanzamiento del PocketStation?

Juan Montes: No hemos fijado la fecha, pero seguramente éste en las tiendas este verano.

PSM : Y por último, ¿Presentará Sony la PlayStation 2 en el próximo Tokyo Game Show o nos tiene reservada otra sorpresa para este nuevo año?

Juan Montes : En estos momentos no hay ningún plan de anunciar la PlayStation 2 en ningún Show.

PSM : ¿Nos puedes desvelar alguna sorpresa que tengáis para este año 99?

Juan Montes : Si te lo digo no seria sorpresa.



INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE



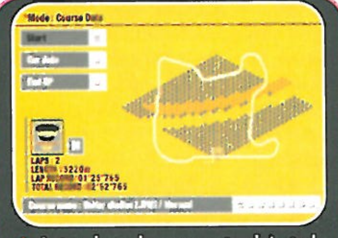
RIDGE RACER TYPE 4

Ridge racer vuelve mejor que nunca



Ninguno de los coches de R4 son reales pero .... ¿Has visto que pinta tienen?.

La serie Ridge Racer ha sido desde los inicios de PlayStation quien ha marcado las pautas a seguir en lo que a juegos de carreras se refiere. De hecho cuando salió la consola mucha gente se la compró solo para poder disfrutar del título que por aquel entonces arrasaba en los salones arcade. En esta ocasión es muy posible que vuelva a ocurrir lo mismo cuando este juego se ponga a la venta. R4 ha dado otra vuelta de tuerca a la capacidad de la gris consiguiendo no sólo apurar aún mas sus posibilidades gráficas sino también exprimir al máximo su chip de sonido. La banda sonora cuenta con la mejor música "House" que se haya podido crear jamás específicamente para un videojuego, el sonido de los motores está realmente conseguido, el ruido de los derrapes es salvaje...



Antes de cada carrera tendrás toda la información necesaria sobre el circuito, la hora de la carrera (de día o de noche) así como del coche con el que participas.

La jugabilidad es prodigiosa, los coches se manejan con una suavidad como nunca hubieras podido imaginar, además, uno de los aspectos que más nos ha gustado es que la dificultad va aumentando de una manera progresiva, cuando lleves un buen rato jugando y creas que ya lo tienes dominado, las cosas se te pondrán un poco más difíciles y así cada vez más. A diferencia con Gran Turismo los coches de R4 no son reales sino que han sido diseñados exclusivamente para el juego, sin embargo cuenta casi con el mismo número que éste (320) aunque la mayoría son variaciones sobre el mismo modelo. El estilo de juego de R4 es más tipo arcade que simulador, de hecho, aunque Namco se ha basado en la recreativa, no es una conversión propiamente dicha sino que el programa se ha rediseñado específicamente para Play-Station.

Hay cuatro modos de juego: Grand



Puedes intentar quitártelos de en medio a base de golpes pero perderás velocidad y el "Dual Shock" vibrará como un poseso.

GRAND PRIX

Este modo es uno de los mas interesantes del juego. Básicamente es un campeonato que se compone de ocho carreras o mangas que consisten en irse clasificando para acceder a las siguientes. En las dos primeras te bastará con quedar tercero, en las dos siguientes deberás ser segundo como mínimo y en las tres últimas y la final, sólo te servirá el primer puesto. Los jugadores deciden con que marca de coches desean correr y en qué equipo (cada equipo tiene un nivel de dificultad).



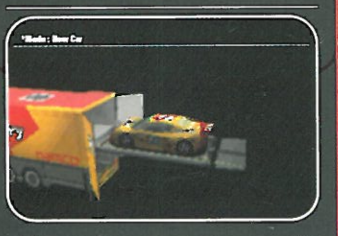
*Tu patrocinador te felicitará cuando lo hagas bien o se acordará de tus queridos parientes cuando lo hagas mal. "He arriesgado mucho dinero contigo, chaval"



"Pac Racing Club" uno de los cuatro equipos en los que puedes enrolarte. Este en concreto es el de dificultad normal.



Para poder continuar en el campeonato tendrás que ser tercero como mínimo en las primeras pruebas y ser el primero en las finales.



Tu premio por ganar carreras. Un nuevo coche más potente, más veloz y...más vacilón.



Las repeticiones son de las que quitan el aliento. ¡Si es que parecen reales!

Prix, Time attack, VS Battle y Extra Trial.

En el modo Grand Prix entras a formar parte de un equipo en el que tendrás que competir contra otros tres, cada equipo pone dos coches en carrera, así que contando contigo y tu compañero cada parrilla está formada por ocho coches. Tu misión, como es lógico, es ganar y el premio es un coche nuevo y más potente cada vez que ganes una serie. Según tu posición en la llegada obtendrás un coche mejor, esto es, si llegas el primero tu coche extra será mejor que si llegas el segundo, lógico ¿no?.

El modo Time attack es básicamente un modo entrenamiento que te servirá para aprender los circuitos, algo realmente importante si quieres obtener buenos resultados. Aquí eliges el circuito y el coche que quieras y ¡a correr!

En VS Battle podrás competir contra otro colega a pantalla partida (o contra tres mas en el modo link) para ver quien es el que mas pilota. Extra Trial es un desafío que te propone la máquina en el que corres tu sólo contra un coche super especial , si consigues ganarle, el bólido pasará a ocupar plaza en tu garaje.

Por si todo esto fuera poco R4 cuenta además con la opción del Pocketstation, con éste nuevo periférico de Sony podrás guardar los coches que has ido consiguiendo en el modo Grand Prix e intercambiarlos con otros colegas, lo que fomentará la camaradería entre los poseedores del juego (Aviso: no vale vendérselos al inútil de turno por un módico precio, no tengas tanto morro).

Como suele hacer Namco, el juego vendrá acompañado de un periférico especial para la ocasión (acordaos del Neg-Con o la G-Con 45).

En éste caso se trata del Jog-Con (¿es que todos tienen que acabar en "Con"?) una especie de mando con un disco en el centro a modo de volante analógico (en este mismo artículo encontrarás mas información).

Todo esto hace que Ridge Racer Type 4 sea uno de los juegos más innovadores de este año y un firme candidato a arrebatarle el trono a Gran Turismo.

CARRERAS A LA CARTA

Esta nueva versión de Ridge Racer cuenta con muchos más modos de juego que las anteriores entregas, lo que hace que sea con mucha diferencia el mejor y el más jugable de todos.



▲ Una vista del modo 2 jugadores a pantalla partida. Hay un modo para 4 jugadores usando el link cable.



▲ En el modo Time Trial podrás correr contra ti mismo y tus tiempos además de perfeccionar tu estilo de conducción y aprenderte los circuitos.



▲ El modo Extra Trial estará disponible cuando ganes el Grand Prix. Correrás contra los coches ocultos del juego. Si consigues ganarles serán tuyos para siempre...

EL JOGCON

▼ El nuevo periférico de Namco creado especialmente para R4 ofrece una forma distinta de conducir en los juegos de carreras con esa especie de mini-volante que lleva en el centro.

JogCon es un mando cuya principal novedad salta a la vista. Esa especie de rueda que lleva en medio es un volante analógico que te permitirá apurar mucho más en las curvas más cerradas y ofrecerá un control mucho más suave en la conducción. Lo que ya no sabemos es lo que costará adaptarse a este nuevo modo de manejar la dirección. En Japón Namco lo comercializa junto con el juego, igual que hizo anteriormente con Time Crisis y Point Blank con la G-Con 45, aquí en España casi seguro que hará lo mismo. En cuanto lo probemos os daremos información más detallada.



▲ El cuidado de los detalles es fantástico. Si vieras ese avión en movimiento alucinarías.

OCHO PISTAS EN CUATRO

Como todos recordaréis las anteriores entregas de Ridge Racer sólo contaban con una gran pista a la que se le iban añadiendo tramos a medida que avanzábamos en el juego. En esta ocasión Namco ha decidido variar el sistema de pistas usando ocho(realmente sólo son cuatro con sus correspondientes variaciones o "versiones largas" de estas). Estas son las ocho pistas en las que tendréis que "partiros el bacalao" para ganar:


Helter Skelter


Wonder Hill


Edge of the Earth

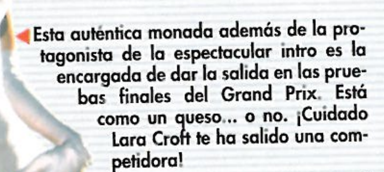

Out of Blue


Phantomile


Brightest Nite


Heaven and Hell


Shooting Hoops



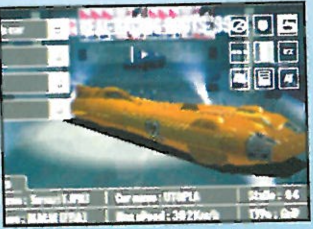
Esta auténtica monada además de la protagonista de la espectacular intro es la encargada de dar la salida en las pruebas finales del Grand Prix. Está como un queso... o no. ¡Cuidado Lara Croft te ha salido una competidora!



Pac-Man uno de los más famosos juegos de Namco es el sponsor de este equipo

LOS COCHES DE TUS SUEÑOS

Ninguno de los modelos de coches que aparecen en R4 son reales, pero eso no quiere decir que no sean atractivos. El diseño de todos los vehículos es el punto fuerte del juego, Namco ha creado los prototipos más alucinantes que jamás se han visto en un juego de carreras. Estos de abajo son algunos de los coches ocultos que conseguirás ganando en el modo Extra Trial.



UTOPIA. Batman "fliparía" con este cohete. Es de los coches cuya aceleración te sacará los ojos por la nuca.



VOLCANO. Una especie de "Hovercraft" capaz de alcanzar los 356 Km/h sin que notes el asfalto.



ECUREUL. No te cachondees de su aspecto, es uno de los coches más rápidos del juego, capaz de acelerar de 0 a 100 antes de que tengas tiempo de decir ya.

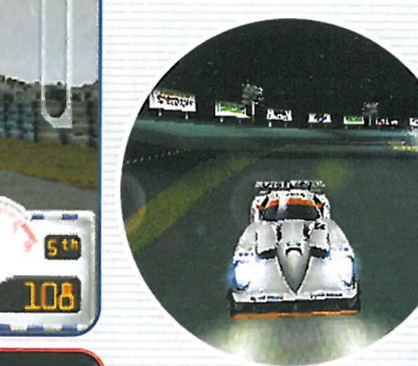
Sports Cars GT

La versión americana de Gran Turismo

Gran Turismo ha marcado una pauta a seguir en el mundo de los juegos de carreras, aunque realmente hasta la fecha no hay ningún título a la altura del clásico por excelencia. Sports Car GT de EA es una apuesta realmente seria que no decepcionará a todos los que disfrutamos de Gran Turismo.

Sports Car GT ofrecerá un altísimo nivel gráfico al que se une un innovador sistema de inteligencia artificial. Pero muchos os preguntaréis ¿para qué queremos inteligencia en un juego de coches?. La explicación es sencilla. Antiguamente podías jugar y adivinar claramente las intenciones de tus adversarios controlados por la máquina, esto se debía a que el

▼ El diseño de los coches está realmente muy cuidado.



▲ Los efectos climáticos están perfectamente ambientados. Con ver como quedan los reflejos en la pista húmeda es más que suficiente para darse cuenta del nivel que alcanza éste título.

Aprender mecánica es fácil

En otros juegos de carreras, la manera de preparar los coches siempre ha sido muy complicada . El menú de preparaciones de Sports Cars GT se ha hecho para los que no saben de mecánica pero sí de divertirse conduciendo



▲ Lo primero que tienes que comprar es un motor de altas prestaciones con un nuevo chip y bujías de iridio.



▲ Para mejorar los neumáticos dispondrás de varios sets, duros, blandos, slicks y para lluvia.



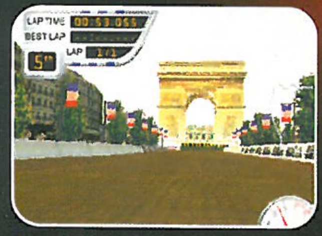
▲ Una buena elección de amortiguadores influirá decisivamente en el manejo del coche en las curvas.

Extras Exclusivos

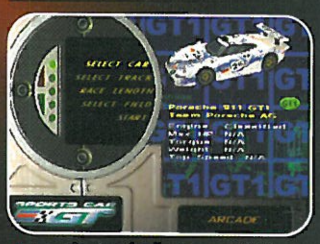
Como todos los juegos éste también cuenta con pistas y coches secretos, aunque no podemos mostraros todos puesto que no disponemos todavía de la copia final. De momento aquí tenéis un anticipo de algunas pistas como la de París y de algunos coches extras.



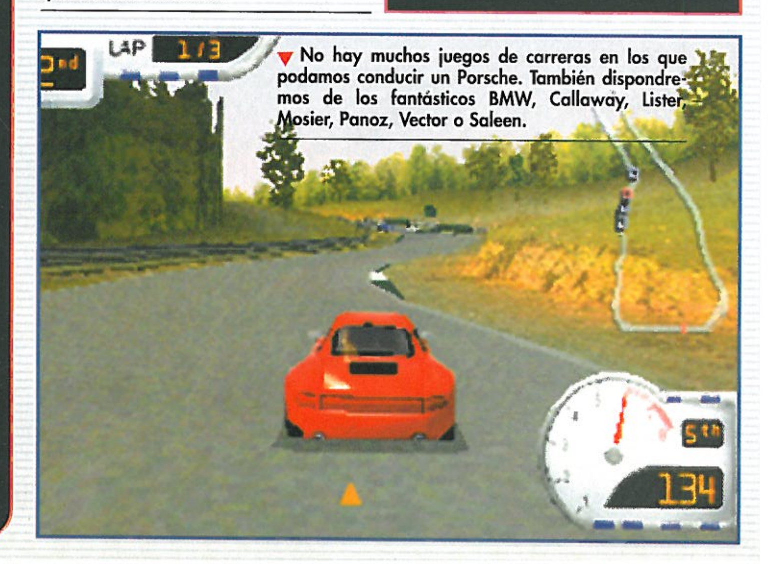
▲ La silueta de la torre Eiffel nos acompañará a lo largo de la carrera por las calles de París.



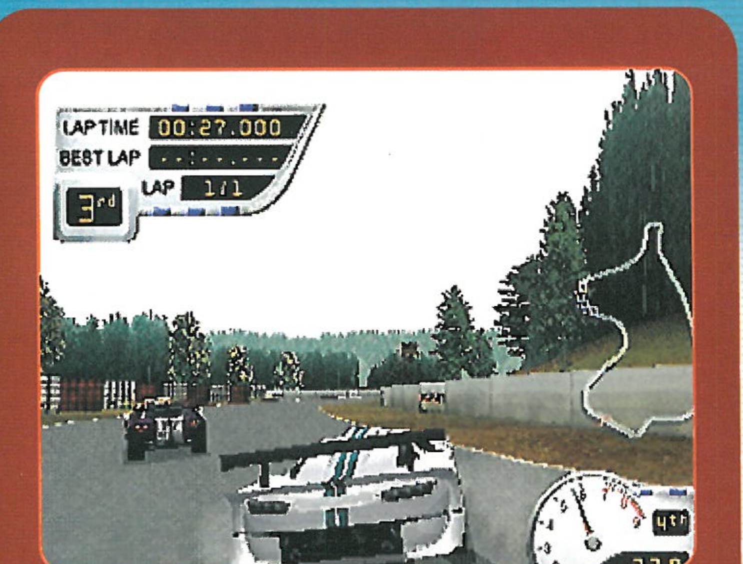
▲ La silueta de la torre Eiffel nos acompañará a lo largo de la carrera por las calles de París.



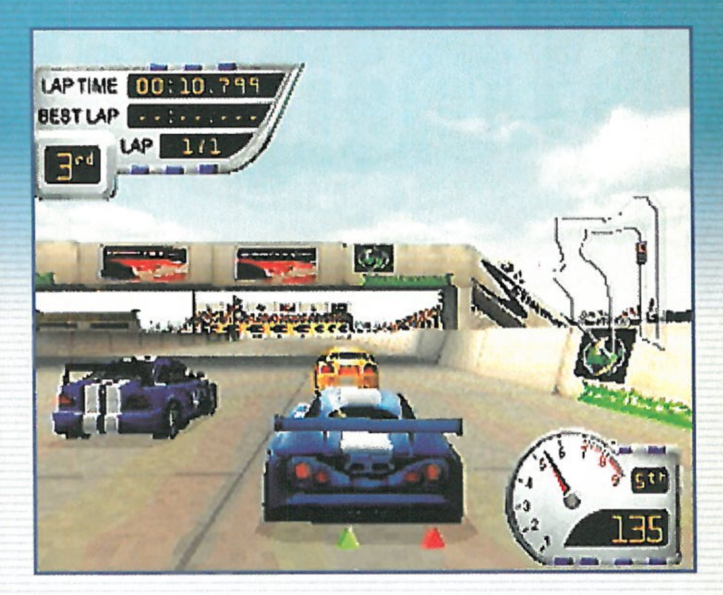
▲ La silueta de la torre Eiffel nos acompañará a lo largo de la carrera por las calles de París.



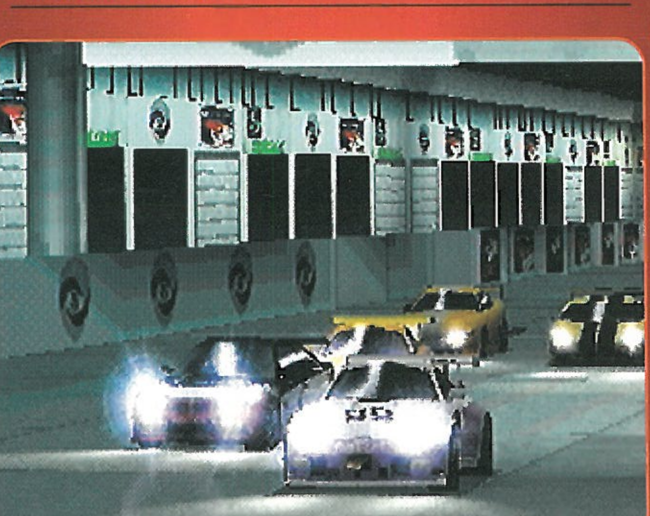
▼ No hay muchos juegos de carreras en los que podamos conducir un Porsche. También dispondremos de los fantásticos BMW, Callaway, Lister, Mosier, Panoz, Vector o Saleen.



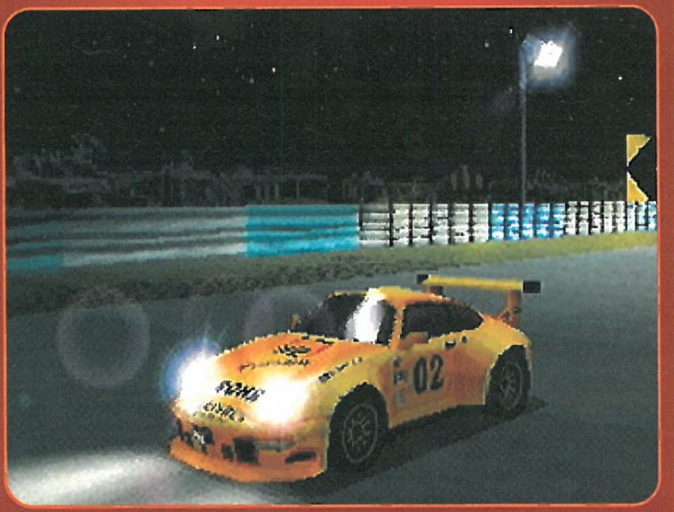
▲ Como sigas derrapando de esa forma, te vas a comprar una parcela en ese bonito prado de la derecha.



▼ Sports Car GT dispondrá de los coches clásicos de estas competiciones.



▲ El modo repetición muestra imágenes tan espectaculares como éstas y si son de noche el espectáculo está servido.



▲ De juerga con un coche como éste formarás corrillos en las puertas de las discoteques de mode.

nivel de inteligencia de los pilotos contrarios no era muy alto, por esta razón EA se ha puesto manos a la obra para diseñar un avanzado sistema de inteligencia artificial que simulará las reacciones que tendría un piloto en la vida real. De esta forma será virtualmente imposible predecir los movimientos de los contrincantes. Por fin sufrirás la verdadera tensión de una carrera tal y como es.

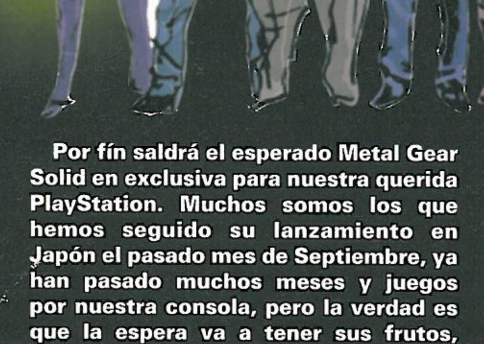
El juego dispondrá de un original modo de competición en el que los jugadores podrán apostarse sus coches personalizados, el que gana se queda el coche del otro. Ya puedes ir preparando tus tarjetas de memoria para ir almacenando los coches que ganes a tus amigos y entrenándote para no perder los tuyos.

Las pistas de Sports Cars serán las de Motorsport Park, la carretera de Atlanta y una versione reducida del circuito internacional de Sebring. Las pistas contarán con todo tipo de detalles, pero lo más interesante es que el juego tendrá 45 licencias de coches que podremos ajustar y mejorar a nuestro gusto (más velocidad igual a más diversión)

Está claro que EA apuesta muy fuerte por este título y si consigue crear un sistema de control a la altura de las circunstancias estaremos ante otra de las maravillas de este año.Seguiremos atentos para poderos ofrecer más noticias y un análisis a fondo en próximos números.

Metal Gear Solid

Hay títulos que hacen historia en Playstation, este es uno de ellos.



Por fín saldrá el esperado Metal Gear Solid en exclusiva para nuestra querida PlayStation. Muchos somos los que hemos seguido su lanzamiento en Japón el pasado mes de Septiembre, ya han pasado muchos meses y juegos por nuestra consola, pero la verdad es que la espera va a tener sus frutos, pues que Konami ha hecho un esfuerzo muy grande traduciendo el juego para su lanzamiento en nuestro país, lo que ha provocado su retraso.

Hoy en día pocos son los que recuerdan aquella saga de hace años, se llamaba Metal Gear y estubo disponible en la ya anciana MSX. Ahora y gracias a la genialidad de los programadores de Konami podemos disfrutar de una obra maestra, y no es que estemos exagerando, dentro de un mes todos podréis disfrutar de este Vangogh de los videojuegos. ¿Todavía dudáis?, seguid leyendo.



En Metal Gear Solid te meterás en la piel de Solid, Solid Snake, un ex-agente especial de la agencia Fox-Hound, cuya misión será rescatar agentes capturados, evitar todo sistema de seguridad y detener los planes de los terrorístas enemigos. Dicho así hasta puede parecer una tarea facil... A lo largo del juego te irás introduciendo en una complicada trama de amor, odio, venganza y poder. Muchos serán los obstáculos que se pondrán en tu camino, pero si haces el trabajo y te entrenas a conciencia no tendrás "demasiados" problemas en tu camino. Solo tendrás que ocuparte de no dejar huellas, no ser visto, no hacer ruido, disparar desde las sombras, usar enemigos como escudo protector y evitar sensores laser de movimimiento... Ahora seguro que lo ves de otra manera.

Para que os hagáis una idea de lo genial y detallado que es el juego... Si usáis los cigarrillos podréis ver los haces laser o disponer de objetos tan útiles como visores termales, visión nocturna, minas personales, rifles con mira óptica y muchísimas armas y objetos más, y si sois buenos tal vez consigáis armas especiales para permanecer invisible... Pero sobre esto último ya os contaremos algo más adelante.

En definitiva lo que tenemos entre manos es uno de los títulos, despues de Gran Turismo, que van a demostrar que todo el potencial de la plataforma PlayStation estaba por descubrir. Esto queda claro nada más ver la introducción; tomas de cámara que crean un ambiente digno de las mejores películas de acción, efectos que dejarían boquiabierto al creador de la saga Predator , una calidad artística que cuida hasta el más ínfimo detalle y una compleja trama que te dejará noches sin dormir. Con todo ello Konami ha conseguido crear el mejor juego de aventura, acción y estrategia nunca visto hasta ahora. Id yendo a las tiendas a por un vaso por que con este título vais a babear sobre el pad de vuestra Play a los cinco minutos de juego. Y reservad un día libre, por que cuando empecéis a jugar no habrá ni dios capaz de sacaros de la habitación, el que avisa no es traidor, después no os quejéis si no podéis pasar un día sin vuestro Snake.

Y si no aguantáis más y deseais el juego ya mismo, jugad a Tenchu y practicad, en Abril llegará el mejor juego jamás visto "Metal Gear Solid".



▼ Por fin disfrutarás de verdaderas escenas de acción que te cortarán la respiración y te helarán la sangre.

▶ Tendrás arsenal de sobra, rifles con mira óptica, pastillas para controlar el ritmo cardiaco y hasta botes de ketckup...

◀ Destruye tanques, helicópteros y grupos de asalto armados. ¿Podrás tu solo con todos?



Cuando te acabes el juego podrás crear tus propias aventuras con esta especie de "action man", si llegan a España De momento están a la venta en USA.

SILENT HILL

Si deseas ver una pequeña parte de este juego, prepárate porque Konami ha puesto una demo de Silent Hill en Metal Gear Solid. Si señor por fin podréis ver con vuestros propios ojos todas las posibilidades de uno de los pocos juegos con capacidades para convertirse en el sucesor natural de Resident Evil.

En el próximo número os iremos desvelando como será este bombazo de Konami.

IMAGENES

1. El miedo y la tensión irán creciendo a lo largo de este thriller de acción.

2. La ambientación tridimensional está perfectamente conseguida con los efectos de niebla e iluminación.

MONKEY HERO

Rol y puzzles de lo más monos.

▶ Los efectos de iluminación son un recurso que veremos mucho en las habitaciones del juego.

Hace mucho tiempo el universo estaba dividido en tres mundos: El de los Sueños, el de los Despiertos y el Oscuro mundo de las Tinieblas. Estos tres mundos convivían en paz y armonía para ayudar a todos los seres vivos... Pero el delicado balance quedó roto cuando las fuerzas de las tinieblas invadieron los otros dos mundos para aniquilarlos y destruirlos por completo. Para esto solo tenían que hacerse con las almas por medio de las pesadillas. De esta forma comenzó la invasión del mundo de los Sueños. Tu misión será restablecer el equilibrio cósmico entre los tres mundos para impedir que las inocentes almas se pierdan en los reinos de la oscuridad.

Muchos han sido los juegos de Rol que han pasado por nuestra consola, algunos simplemente eran malos y otros han conseguido elevarse a los altares de la PlayStation. Monkey Hero va a ser uno de los candidatos a ser llevado a los confines de nuestra consola. El juego seguirá una línea muy a lo Zelda con grandes elementos de los clásicos manga, aunque hay muchos aspectos que todavía no conocemos del todo.

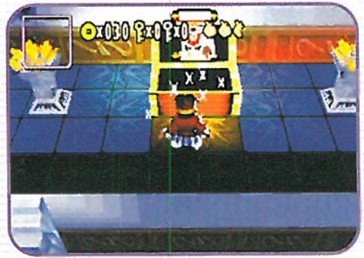
El juego tiene dos partes muy diferenciadas, la lucha y la resolución de puzzles. Los puzzles consisten básicamente en "busca la llave y encuentra la puerta" aunque pueda sonar sencillo para muchos puzzles habrá que estar realmente atento y tomar buena nota de todo lo que suceda. El sistema de combate se maneja básicamente con un solo botón con el que podrás atacar, cargar o lanzar proyectiles mágicos. Como en la mayoría de estos juegos irás adquiriendo poco a poco ataques más potentes y nuevos hechizos que formarán una larga lista de poderes.

Gráficamente Monkey Hero es un título con escenarios muy claros donde no habrá mucha complicación de detalles innecesarios, disponiendo de más de 1600 pantallas en las que prácticamente no hay ninguna repetición (un gran reto que consigue no aburrir). Pero lo mejor del apartado gráfico son los efectos de iluminación de la luz que entra por las ventanas, de las llamaradas del fuego o los efectos mágicos de este personaje tan "mono".

Cuando esté totalmente desarrollado os contaremos todos los detalles de este interesante juego de Rol.

▲ Pocas veces podemos disfrutar de unos escenarios tan claros y bien dibujados.

▲ Si no estás acostumbrado a los juegos con grandes mapas usa el SELECT y verás tu posición exacta.



▲ Estos cofres serán los objetos más importantes en el juego. Generalmente contienen nuevos hechizos o armas de mayor poder.



▲ Un buen consejo: Habla con todo el mundo y tendrás muchos menos problemas a la hora de enfrentarte con los puzzles del juego.



Bichos

Una aventura épica de proporciones diminutas.

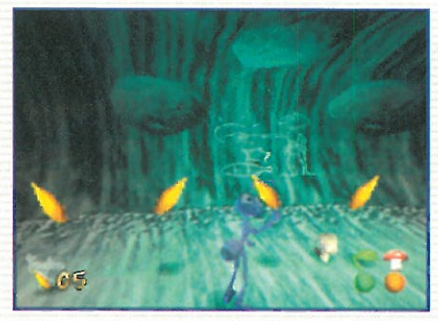
Cada año los saltamontes vienen a robar la comida a las hormigas, pero este año las cosas van a cambiar...



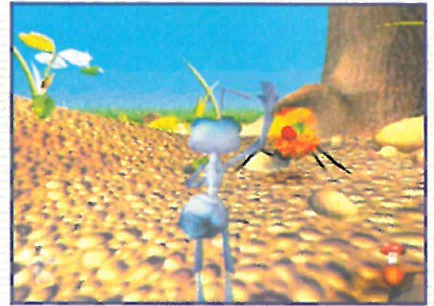
▲ Flik es una hormiga corriente pero las va a pasar canutas



▲ En este juego disfrutarás de los escenarios más increibles.



▲ Estas serán tus armas. Tendrás que recolectarlas para defenderte con ellas.



▲ Y así será como las utilizarás contra arañas y demás enemigos.



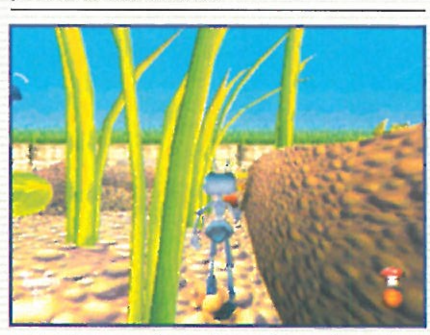
Pronto podremos disfrutar de este juego basado en la película de Pixar (los creadores de Toy Story). Para los que ya conocen la historía no hay mucho que contar. En definitiva el juego te introduce en el papel de Flik, una pequeña hormiga con grandes problemas.

Bichos introduce al jugador en quince mundos distintos en los que hay que ingeniársela para evitar a los enemigos naturales (no hay nada peor que ser una hormiga y estar alejada del hormiguero). También tendremos que enfrentarnos a grandes y pequeños puzzles o interactuar con los más dispares y extraños personajes que nos irán dando pistas para poder avanzar en esta pequeña odisea.

El juego se desarrollará en tercera persona (como un "Tomb Raider") pero con muchos elementos de aventura gráfica, de esta forma el juego contará con una interesante mezcla de momentos en los que actuar o pensar. Este título dará la posibilidad de meterse en la piel del protagonista a todos los amantes de la película. Una gran oportunidad para pasar horas de diversión en los terrenos más inhóspitos para una pequeña gran hormiga.

Todavía no sabemos nada sobre el tipo de control o la forma de interactuar en los diferentes niveles del juego, aunque lo que sí conocemos es que el apartado gráfico contará con la posibilidad de explorar mapas enormes en los que no se verá el horizonte.

Definitivamente Sony va a conseguir con "Bichos" entretener tanto a jóvenes como a no tan jóvenes con un juego fresco, innovador , divertido y lleno de acción.



▲ Eres tan pequeño que hasta el cesped estará por encima tuyo, y este es sólo uno de los 15 escenarios.



▲ Uno de tus mejores ataques será saltar sobre tus enemigos.

Deformando la realidad

Una de las habilidades más sorprendentes que el equipo de Crystal Dynamics ha incluido al personaje Raziel es la de deformar la realidad de tal manera que todo lo que hay a su alrededor se deforma alrededor suyo. Verlo para creerlo.


▲ Parece que estás atascado. La plataforma que hay encima tuyo está demasiado alta para alcanzarla.


▲ Si aprietas SELECT tendrás una visión de la realidad completamente distinta.


▲ El espacio alrededor de Raziel se deforma y se pliega. Ahora podrás subir a la plataforma superior sin ningún problema.

Legacy of Kain Soul Reaver

Robando almas desde el ultramundo.

Seres del ultramundo, calamidades de la creación y lugares repletos de maldad te introducirán de lleno en este próximo título de Eidos. El juego se desarrollará en tercera persona y promete ser realmente interesante.

El protagonista "Raziel" tendrá poderes muy extraños. El más curioso es que Raziel mediante los poderes del ultramundo (y tras absorber unos cuantos seres inútiles) podrá curvar la realidad hasta deformarla para alcanzar sin ningún esfuerzo zonas que antes resultaban inaccesibles. Esto os lo explicamos en las imágenes de arriba.

Hay muchos detalles que se desconocen del protagonista de este juego, pero lo que está claro es que el destino será destruir y aniquilar al responsable de su actual estado. Para tu misión contarás con mágias y poderes que irán creciendo a lo largo de esta aventura gráfica. Pero está claro que no hay nada mejor que absorber unas cuantas almas para conseguir fuerza para esta gran contienda.

Por suerte ya falta poco para conocer todos los detalles del enigmático Raziel. Pronto podremos disfrutar de este título lleno de niebla, castillos, trampas y... CIENTOS DE ALMAS QUE ROBAR.

▲ En poco tiempo sabremos más de este antihéroe.

▲ Después de matar a un enemigo apretando CÍRCULO podrás absorber su alma para aumentar tus poderes.

◄ Seguramente podremos disfrutar de muchísimos personajes y enemigos con los que interactuar. Y estos sólo son dos de ellos. ▼


▲ El uso de la niebla está hecho para evitar los sobresaltos de polígonos. Pero está claro que añade muchísima atmósfera al juego.


▲ Imágenes como esta muestran el verdadero potencial de los escenarios de este juego. Habrá zonas tan altas que te darán vértigo.


◄ La ambientación del mundo de Kain consigue sorprender en todo momento.

Sistema de combate

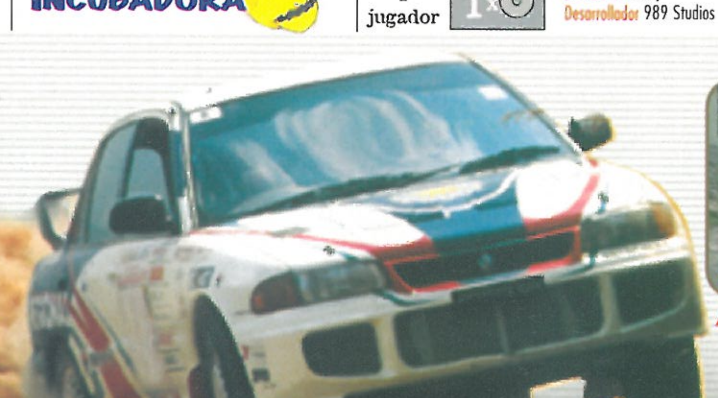
Sujetando el botón R1 centrarás tu ataque en un sólo enemigo. De esta manera podrás desplazarte a los lados y atacar rápidamente.


▲ Cuando tengas al enemigo enfrente tuyo usando el R1 te podrás desplazar a su derecha.


▲ De esta forma no solo evitarás el ataque si no que podrás devolverle los golpes rápidamente.

1 jugador · 1x

Distribuidor Sony
Desarrollador 989 Studios
Fecha de salida Marzo
Tipo Carreras





▲El sistema de suspención es totalmente realista, hay que verlo para creerlo.



▲Rally Cross 2 apuesta por una acción extrema. Si no tienes cuidado hasta el salón se te llenará de arena.

Rally Cross 2

Echando "virutas"

Hay muchos títulos de Rally en el mercado,unos apuntan más a simuladores (Collin Mc Rae) y otros más al estilo Arcade (V-Rally). Rally Cross 2 es una mezcla de estos dos elementos y por lo que hemos comprobado van a conseguir un juego extremadamente divertido, rápido y sobre todo jugable.

Lo mejor del juego son los escenarios cuya función no es puramente decorativa, sino que forman parte esencial de la carrera creando mayor dificultad a la hora de enfrentarnos contra los elementos naturales del medio ambiente. Así tendremos que dar giros de 180º con grandes derrapes por carreteras escarpadas o salir a toda pastilla de zonas prácticamente inundadas. Con todos estos detalles se ve como han conseguido recrear perfectamente un ambiente real en el que encontrarás obstáculos de los más dispares como tractores, apisonadoras, coches en sentido contrario, etc. En definitiva una ambientación no muy innovadora gráficamente pero que ofrece en todo momento una jugabilidad endiablada.

◄Una de las cosas que no ha cambiado con respecto a su predecesor es la poca calidad gráfica de los efectos de agua y barro.

Entre las novedades que trae Rally Cross 2 hay que destacar el sistema de edición de pistas, podremos crear las nuestras propias sin tener que limitarnos a las que vienen en el juego. Otra característica interesante es que podremos poner a punto nuestro coche como ya viene siendo habitual en estos juegos.

Por lo demás poco que destacar. Pronto tendremos esta "muy mejorada" segunda parte de un juego que no llegó a gustar, pero que será perfecto para aquellos que no desean un título demasiado técnico y que buscan horas y horas de diversión haciendo el cabra con un coche de rally.

Personaliza tu juego

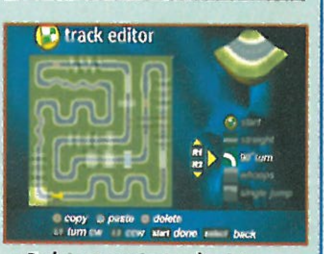
Rally Cross 2 va más allá de la simple puesta a punto de los coches. Permitiéndote crear tus propias pistas. Podrás pasar horas y horas, dejando tu coche bonito, pero un jugador de verdad gastará más su tiempo en ajustar el coche y crear las pistas más increíbles.



▲Si no sabes que es lo que haces al cambiar las partes de tu coche haz como nosotros y prueba todas las combinaciones.



▲No te gustan los colores del coche, ¡Pues cambialos!.



▲Podrás crear cientos de pistas completamente nuevas.

LOS BUGAS

Los coches disponibles son Montero, Bug, Tigra, A4, 318i, F150, Corolla, Focus, Lancer e Impreza. A pesar del parecido con los coches reales, en Rally Cross 2 no se han reproducido exactamente, pero la verdad es que se asemejan mucho en las características de velocidad y manejo.



▲Elige el Montero si deseas mayor estabilidad y seguridad en los golpes. Aunque depende de ti que no te la pegues.



▲El Tigra será la opción perfecta para todos los amantes de los rallys llenos de velocidad y potencia.



▲Si te quieres pasar un buen rato elige este escarabajo y preparate para darle caña a tus amigos.



▲La falta de detalle gráfico está compensada por la gran riqueza de detalles de los paisajes.

◄En modo dos jugadores se divide la pantalla, aunque siempre podrás usar la opción cable Link.

OMIKRON:

UNA FICCION COMO LA VIDA MISMA





▲ El nivel de detalle de los escenarios llegará a cucotas muy altas.



▲ Nada mejor que encontrarse a una mujer falta de ropa para animar la aventura.



▲ La ciudad de noche tiene vida propia. Por fin alguien consigue simular un ambiente real.



▲ Los escenarios más insolitos y futuristas te esperan en el mundo de Omikron

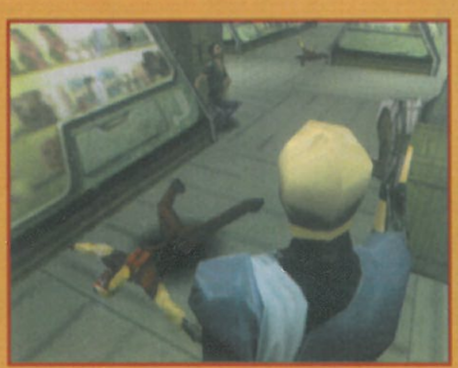
La acción se desarrolla al más puro estilo Tomb Raider y nos introduce en una misteriosa ciudad en la que se ocultan extraños poderes de las ciudades perdidas. Cada ser de ésta ciudad tiene su propia vida y se moverán de forma independiente sin necesitarte, sólo interactuando contigo cuando sea necesario o pidas su ayuda. Para escapar de éste mundo tendrás que averiguar el oscuro propósito que se esconde detrás de éste tétrica y enigmática dimensión paralela.

De entrada tomarás el papel de Kayl. Más adelante irás controlando el cuerpo de otros ciudadanos. De hecho si mueres irás directamente al cuerpo de otros humanos en el mundo virtual. Y aunque probablemente os suene a novela de ficción ésta será la historia de Omikron.

Lo más interesante es que tendremos hasta cuatro kilómetros de juego a explorar, todo un mundo.

Para mejorar el apartado gráfico Eidos ha usado a expertos en artes marciales de los que han capturado los movimientos, algo que cada vez se está extendiendo más en los juegos de hoy en día y que es una característica primordial para conseguir unas animaciones fluidas y reales. Aunque lo importante es que los personajes hablarán gesticulando las caras, algo que definitivamente le añadirá mucho realismo al juego.

Un juego que puede pasar desapercibido pero que realmente va a impactar con un argumento fresco e innovador.



▲ Podrás pasear por las tiendas de este mundo de cuatro kilómetros y comprar algunas cosas... O matar al tendero, tu decides.



► Kayl será el primer personaje en el que te introducirá este juego.

1 jugadores | 1x CD

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador Bullfrog

Fecha de salida Marzo
Tipo Estrategia

POPULOUS : EL COMIENZO



Muchas generaciones han disfrutado ya de la saga populous. Hace unos años cuando salió el primer título consiguió crear un mito en los juegos de estrategia. Por fin tomarías el papel de un Dios para dominar a los pequeños humanos. Bajo esta premisa la saga populous fue creciendo más y más hasta convertirse en uno de los clásicos por excelencia.

En cada una de las fases de éste juego, tendrás que conquistar un mundo. Pero no creas, que será una tarea fácil ni para un dios como tú.

Esta nueva entrega creada por el equipo de Bullfrog va a contar con una historia y un desarrollo realmente interesante. Tu papel es el de dios, pero para llegar a serlo tendrás que conquistar a los seres de cinco poderosos mundos. Todo el que no sucumba ante ti será aniquilado bajo la fuerza del dios. ¿Cruel?, Si. Estamos ante un juego que enfoca la imagen que antiguamente tenían los más temibles dioses griegos, crueles y poderosos que podían incluso sentir rencor de aquellos que él mismo había creado.

De esta manera nos reencarnaremos en un Chamán (ante el que los pequeños aldeanos harán las correspondientes reverencias) que irá guiando a sus seguidores. De ésta manera iremos controlando al pueblo adepto para aplastar, aniquilar y destruir a todas las aldeas que no se sometan a tu poder...



▲ El nivel de detalle del juego te dejará alucinado desde el primer momento. Incluso podrás ver el rastro de tus enemigos (la línea blanca al lado del cursor)

Por lo que hemos visto en la primera beta jugable, han conseguido superar con mucho a todos los juegos anteriores de la saga. De esta manera disfrutaremos de mundos en 360º en los que dirigir nuestras tropas en pos de la venganza. Pero no te emociones, no somos del todo omnipotentes, si los enemigos destruyen al chamán perderás. Pero por suerte tendremos algunas ayudas "extras". Contaremos con la magia que infundes tú (el dios) al chamán en el que te reencarnes. Poco a poco irás descubriendo nuevos y más devastadores hechizos tras llevar a tu pueblo ante los dólmenes que celosamente almacenan los poderes más



▲ Con la fuerza del tornado de tu parte nada impedirá que las construcciones de tus enemigos caigan bajo el peso de tu mágia.



▲ El círculo de dólmenes te verán nacer y morir en cada una de tus reencarnaciones.



▲ El maná fuirá libremente por el cuerpo de la Chaman. Nunca una mujer había tenido tanto protagonismo en la aniquilación de un planeta.



▲ Sólo controlando la fuerza de los elementos podrás llegar a convertirte en un verdadero de Diós.

ocultos. Pero también habrá construcciones a las que sólo el chamán de la tribu podrá acceder para adquirir mayor conocimiento (nuevas construcciones).

En definitiva, un nuevo juego de EA y Bullfrog que va a dar en el clavo con una adicción increíble y una jugabilidad que atrapará a todos los amantes de la estrategia. Pero no os asustéis, el juego no sólo es estrategia pura y dura, también hay muchos elementos "cómicos" que le darán un toque muy entretenido al desarrollo, de por ello, veremos como los soldados salen despedidos por los aires ante hechizos de rayo o como arden ante el poder del fuego... Y según hemos visto la gente de Bullfrog tiene en mente una serie de hechizos tan fuertes como el de Armageddon (¿tendrán que venir los chicos de Bruce Willis a salvar el mundo?) El juego consta de 25 niveles en cada uno de los 5 diferentes mundos, planetas totalmente tridimensionales, ya no tendremos que jugar a un populous en el que nos perdemos.

Un nivel de detalle del terreno escalofriante, hechizos devastadores: Volcán, Rayos certeros, Terremoto, , etc.

Si te gustaron juegos del tipo de Theme Park, Theme Hospital etc, disfrutarás como un enano con Populous que además los supera en acción, humor y espectáculo. Un título absolutamente recomendable.



▲ Nada mejor para introducirte en tu papel que ver el video de presentación de éste juego. Sientaté y no te olvides de las palomitas.



▲ Estos dólmenes almacenar;an celosamente los poderes mágicos más destructivos. Pero ten cuidado no son infinitos.

Los poderes arrasarán a todo el que se oponga a tu "divina voluntad"



▲ Si te cansas de tus enemigos regálales un volcán y verás como sus almas arden en el infierno.



▲ Sólo con el poder de tus fieles recibirás nuevos hechizos con los que vencer en la batalla.



▲ No hay nada más divertido que ver cómo las construcciones de tus enemigos son tragadas por el mar.

FINAL FANTASY VIII

Square revela nuevos detalles sobre el juego del año.

A punto de salir a la venta en Japón ,Square sigue revelando detalles e imágenes Final Fantasy VIII.

Se han introducido dos nuevos personajes de los que todavía se desconoce su función. El primero de ellos es Fuujin, la diosa de la guerra que usará una extraña y mística espada en la batalla y llevará un curioso parche en el ojo cubriendo una gran herida.

El otro personaje es Raijin el Dios del Trueno (aunque pensábamos que ese era el nombre de Raiden) que usará una vara gigante de madera como defensa y arma.

Aparte de los nuevos personajes, dispondremos de nuevos modos de transporte que no aparecían en FFVII, que serán una nave espacial, y un coche que podremos alquilar e ir donde queramos mucho más rápido, aunque no de la forma más segura. La nave espacial se llamará Ragnarok y aparecerá bastante avanzado el juego como ocurrió en la anterior entrega con Viento Fuerte. Por lo que sabemos nos permitirá viajar a otro planeta para traer y llevar a nuestros compañeros.

Por último comentaros que el sistema de magias de FFVIII ha sido totalmente renovado, ya no tendremos las clásicas materias de FFVII, ahora tendremos que robar y aprender los hechizos de nuestros enemigos., aunque este detalle no se sabe a ciencia cierta. Square ha hecho un gran esfuerzo para crear un juego que se asemeje lo máximo posible a la realidad, de esta manera nos moveremos por escenarios como los de la vida real e incluso podremos enviar cartas a nuestros amigos.

Es más que posible que FFVIII eclipse a su hermano menor FFVII en muchos aspectos y por lo que hemos oído la historia que envolverá esta aventura será la más compleja y mejor desarrollada de toda la saga Final Fantasy.

E Rinoa es uno de los personajes más importantes para Square. Jugará un papel muy importante en la historia de FFVIII.

Mi nombre es Raijin y... tengo la vara más larga que nadie.

Viajando por el mundo

En FFVIII habrá muchas más formas de viajar. Aquí te enseñamos algunas de ellas.

Los chocobos han vuelto con más fuerza que nunca y te serán de mucha más ayuda que en FFVII.



Ragnarok - Este pedazo de nave te servirá para navegar por los planetas.



Trenes - Cuando necesites dar una vuelta en tren para ir a otra ciudad ve a la estación y toma el primero que salga.



Automóviles - Parece que Square ha puesto a nuestra disposición una gran variedad de coches con los que movernos por este enorme mundo de FFVIII.



Squall y Rinoa comparten uno de los momentos enternecedores del juego. Realmente parecen dos tortolitos.



El juego cuenta con una amplísima variedad de fondos. Es más que probable que nunca veas un fondo repetido en todo el juego.



Explorar por todas partes será la única forma de conseguir toda la información que necesitas. ¿Alguien sabe Japonés?



Muchos enemigos como este se pondrán en tu camino y la verdad es que esta plantita no tiene cara de buenos amigos.

Espectáculo a toda pantalla

Si hay algún apartado en el que Square siempre ha destacado sobre todos los demás es la grán calidad de las animaciones en full motion video. Pero lo más sorprendente es que han conseguido superar en muchos aspectos la enorme calidad de los videos de su predecesor FFVII. Realmente lo vais a flipar.







Este es uno de los pequeños fragmentos animados que Square ha creado para FFVIII. Aquí podremos ver la batalla entre dos de los personajes principales Squall y Seifer. Es simplemente increíble la calidad que los artistas de Square son capaces de alcanzar con un poco de tiempo de su parte.



FFVIII tiene muchísimos más ambientes y fondos de batalla que cualquier otro juego de rol. Esta imagen de la zona polar es un magnífico ejemplo.



Al principio de la aventura tendrás a tu lado a Rinoa y Zell para ayudarte. A lo largo del juego aparecerán otros personajes.

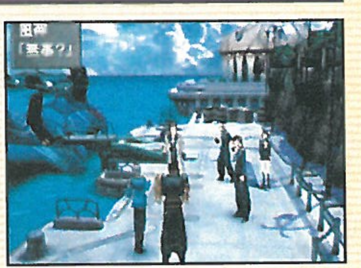
Curiosamente el mapa general de FFVIII se parece mucho al de FFVII. Pero esta vez tendremos muchos más lugares que explorar.



Esta es una imagen de otro tipo de coche. Parece que lo más apropiado será un coche todo terreno.



Pocos detalles se conocen sobre Fuujin y Raijin pero es muy posible que esten para ayudarte.



El puerto recuerda a puerto Junon de FFVII excepto que esta vez el hidro es mucho más impresionante.



Uno de los personajes recientemente introducidos en el juego es Fuujin un Dios de la Guerra que ayudará a Squall en su aventura.

Entrevista con: Hironobu Sakaguchi

Productor y Diseñador de la saga Final Fantasy.

Para la mayoría de nosotros el nombre de Hironobu es totalmente desconocido, mientras que en Japón es una celebridad por una razón muy sencilla: el es la persona responsable de la saga de rol más importante y popular de toda la historia, Final Fantasy. Aquí tenemos algunas respuestas sobre los nuevos proyectos que est;án rondando por la cabeza de este genio nipón.

PSM: ¿De dónde sacas la inspiración para crear tus propios juegos.?

Sakaguchi: De películas de James Cameron, especialmente *Terminator* y *Terminator 2*. En ellas el desarrollo de la historia está totalmente equilibrado sin el inncesaraio uso de los movimientos rápidos de cámara. Esto es lo que actualmente intento conseguir, las películas son una constante inspiración para mi trabajo diario.

PSM: ¿Cuánta gente está involucrada en la creación de *Final Fantasy VIII*?

Sakaguchi: Alrededor de 95 en plantilla.

PSM: ¿Cual es el coste de desarrollo de Final Fantasy VIII?

Sakaguchi: Todavía no se conocen las cifras finales, pero será menor que el de *Final Fantasy VII*.

PSM: ¿Cuanto cost;o hacer *Final Fantasy VII*?

Sakaguchi: Aproximadamente 25 millones de dólares. *Final Fantasy VIII* costará menos como ya he dicho antes.

PSM: ¿Tendrá *Final Fantasy VIII* elementos de *Final Fantasy VII*?

Sakaguchi: No puedo especificarlo pero *Final Fantasy VIII* está un paso por delante sobre *Final Fantasy VII*.

PSM: ¿Se han incluido tantas horas de video como en *la anterior entrega*?

Sakaguchi: Oh,si. Más de 60 minutos de video incluso mejores a los de *Final Fantasy VII*.



Nota: Nuestro agradecimiento a la revista Next Generation por permitirnos usar este fragmento de la entrevista.

Need For Speed IV High Stakes

¿Qué es nuevo, rápido y muy bueno?

Si la serie Need For Speed siempre se ha caracterizado por su jugabilidad y rapidez endiabladas, imaginaos cómo puede ser ésta cuarta entrega de la serie, algo "pa vel-lo". NFS High Stakes tiene todas las posibilidades de hacer que EA lance al mercado uno de los mejores juegos de carreras de la historia, sobre todo por el nuevo y avanzado motor con el que van a conseguir innovar a lo grande.

Lo primero que destaca es la mejora en el apartado gráfico, ahora el juego se ve mucho mejor que nunca. Para ello EA ha cogido el motor interno del anterior título y lo ha renovado desde dentro. Entre las novedades más interesantes contaremos con un nuevo sistema de control físico (gravedad, fricción, saltos, etc) con el que el juego llegará a los más altos niveles de jugabilidad, ya no rebotaremos contra las paredes, el coche al recibir un golpe disminuirá de velocidad y la preciosa carrocería quedará hecha un fiasco (con lo que tendremos que gastarnos las pelas del premio para dejarlo en condiciones). Pero para hacer aún más peligrosa la conducción, NFS contará con un sistema de peligros aleatorios como avalanchas de nieve o tráfico parado. Así pués no importará lo bien que te memorices las pistas, siempre habrá algo nuevo para evitar que te duermas en los laureles, sólo llegarás el primero si pones tanta atención como en una carrera real.

El clásico modo Hot Pursuit repite en esta cuarta entrega, pero ha sido remodelado y mejorado en muchos aspectos. Ahora desde el principio podremos elegir entre ser el poli o el perseguido. Pero no te confíes, si eliges ser policía tu tarea no va a ser nada fácil por que los coches ahora cuentan con un avanzado sistema de inteligencia artificial con el que te darán esquinazo a la primera de cambio si no haces bien tu trabajo. Incluso darán giros de 180º en medio de la autopista. Otra novedad es que ésta opción es también seleccionable en el modo dos jugadores. Te puedo decir que hay un par de personas en la redacción de PSM que no hay ni dios que los despegue de la pantalla, que si ahora me toca ser a mí el poli, que no que me toca a mí...¡Es que son como crios!

La novedad más importante del juego es el modo Pink Slip en el que dos jugadores se apostarán los coches que hayan ido mejorando con el dinero ganado en los modos de un solo jugador. Definitivamente no hay nada mejor que jugarse el mejor bólido de tu tarjeta de memoria para añadirle emoción a una carrera cara a cara. El que gane se queda el coche del otro y al otro que lo zurzan. Ve preparando los clinex si tienes un BMW o un Ferrari y lo pierdes...

Prepárate para el "peazo" examen que te ofreceremos en próximos números.

▲ Nada mejor que una bonita puesta de sol para sacar tu coche y despertar a unos cuantos polis dormilones.

Carreteras de ensueño

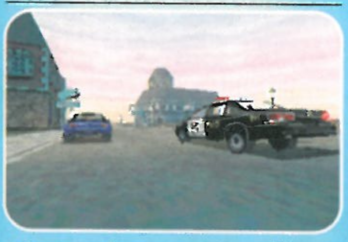
Los escenarios son siempre los que determinan la calidad gráfica de un juego. Por esta razón EA ha puesto todo su empeño en recrear los parajes más increíbles que hayamos visto jamás.



▲ Nunca antes se había conseguido reproducir un paisaje nevado con tanto realismo como en este NFS. Lo mejor es la persecución de los policías en medio de la nieve.



▲ Las colinas son el mejor escenario para lalcanzar la máxima velocidad con tu coche. ¿O si no por que te crees que se llama Need for Speed?

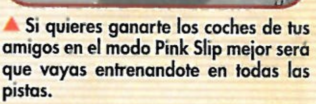


▲ La gente de este pequeño pueblo va a alucinar en colores cuando te vea pasar a más de 300 km/h. Abstenganse las viejecitas con problemas de corazón.



◀ Este no es como el mercedes del Fary, con éste correrás más que el "torito bravo".

Antes, al chochar contra una farola, el choche se detenía por completo, ahora solo perderás potencia, y dejarás el coche hecho un cristo.



▲ La sensación de velocidad es rayante. Si no tienes cuidado quedarás pegado a tu asiento con cara de "mama! trae la espátula"

▲ Si quieres ganarte los coches de tus amigos en el modo Pink Slip mejor será que vayas entrenandote en todas las pistas.





▲ Apostamos lo que sea a que por estos railes pasa un tren a toda pastilla y teja tu coche como una pelota de aluminio.



▲ Al igual que en los NFS anteriores tendremos atajos por donde adelantar a nuestros amigos o dejar a los policías con los ojos abiertos.

¡Qué pasada de coches!

Algo que siempre ha estado presente en toda la serie Need For Speed son los carísimos coches que podremos pilotar. EA sigue manteniendo en secreto la lista completa de coches disponibles, pero nosotros hemos intentado averiguar algunos...



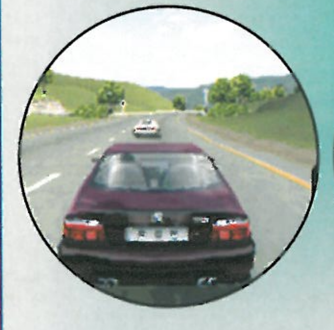
▲Obviamente este es un Ferrari, no hay más que ver el "cavallino rampante" en la parte trasera del coche.



▲Los Chevrolet han estado presentes en la saga NFS más de una vez. Aquí tenemos al Camaro en plena acción.



▲Si miras de cerca verás que en esta matrícula pone PSM. Por fin un juego en el que podremos fardar de nuestra propia matrícula con los amigos.



▲Este es otro logo fácilmente reconocible ¡un BMW! Es increíble en nivel de detalle que alcanza éste juego.



▲El Mustang convertible es perfecto para que te claven una multa por ir a 300 km/h. en un día soleado. Una buena elección para hacer comer el polvo de la carretera a los polis.



▲De ésta vista trasera podemos deducir que se trata de un Corvette negro de todo lujo. Oh si, es igualito al Corvette de NFS 3.



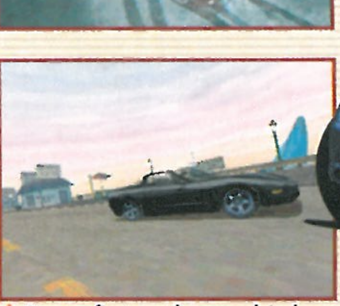
▲Los derrapes con el freno de mano no son algo tan necesario en otros títulos como en NFS, aquí tendrás que tirar de él o te comeras todas las vallas del juego.

▼Aquí intentamos tirar del freno de mano para confundir al poli, pero está claro que no sirvió de nada, el tío nos salió por la otra esquina ... Deben comer unos donuts de lo más energéticos.



◀El nuevo sistema de control físico por cuatro puntos dá al coche el realismo de uno de verdad. Desafortunadamente muy pocos han podido tener en sus manos un pepino como éste.

▼Cientos de coches y paisajes de lo más variado. Need for Speed: High Stakes es definitivamente un juego que no podrá faltar en tu "playstationteca".



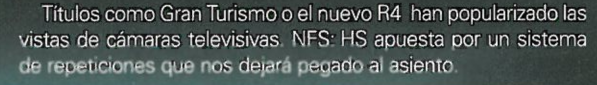
▲Gana sufientes pelas y podrás hacer que tu coche sea inbatible. Pero ten cuidado de no perderlo al jugártelo con un amigo.



▲Las curvas cerradas serán un verdadero problema para un conductor temerario como tu... Y si vas como un "tomasín" los polis te van a empelar y alicatar hasta el techo.



Replays de película



Títulos como Gran Turismo o el nuevo R4 han popularizado las vistas de cámaras televisivas. NFS: HS apuesta por un sistema de repeticiones que nos dejará pegado al asiento.



▲En las repeticiones podremos admirar hasta el calor que desprende el motor de nuestro buga. Pero eso no es todo, los destellos del sol en la carrocería te dejarán de piedra.



▲Nada mejor que ver la repetición de una partida en la que dejasta a tu amiguete por los suelos. Podrás verlo desde todas las posiciones de cámara imaginables.



▲Esta cámara te dará la mayor sensación de velocidad. Si vas rápido te quedarás agarrado al dual shock por si te caes.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	5
MUSICA Y FX	4
CONTROL	8
INNOVACION	8.5
JUGABILIDAD	7

Interes: 1ª HORA, 1º DÍA, 1ª SEMANA, 2ª SEMANA, 1º MES, 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

El control del 4x4 es perfecto. Derrapes a toda velocidad por los terrenos más salvajes de la naturaleza.

Gráficamente no está a la altura de las circunstancias, los desarrolladores podrían haber se estirado un poco más.

Aquí te explicamos los puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones



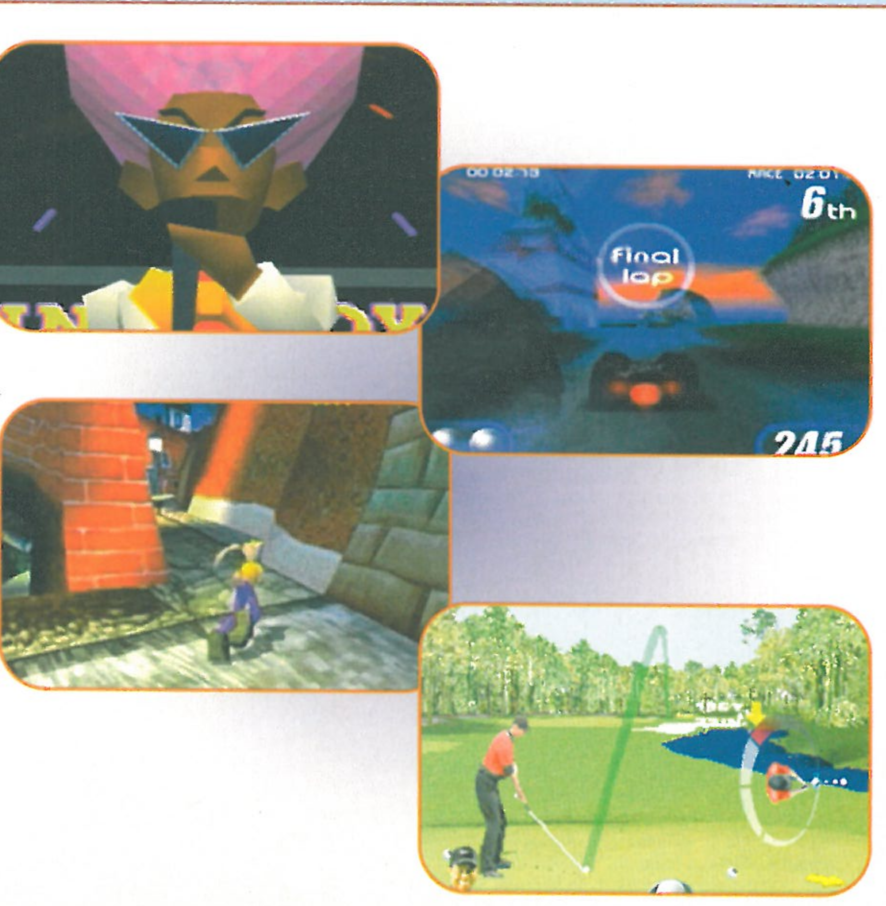
Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.

4,5 - 6 Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.

6 - 8 Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.

8 - 9,9 Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.

10 Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.





¿Un mata-mata en 3D? Es... fantástico



▲ Empiezas el juego siendo un pobre preso al que van a trasladar, pero...



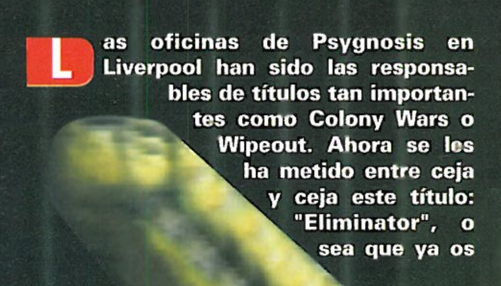
▲ ...tu suerte ha cambiado aunque no sabemos si para mejor o peor.



▲ Comienza la acción, lucha por conservar tu pellejo y tal vez consigas la libertad.



▲ No se porqué me da en la nariz que el individuo de azul tiene ganas de bronca.



Las oficinas de Psygnosis en Liverpool han sido las responsables de títulos tan importantes como Colony Wars o Wipeout. Ahora se les ha metido entre ceja y ceja este título: "Eliminator", o sea que ya os iréis haciendo una idea del juegazo que han conseguido crear.

Eliminator antes de la guerra era una competición llena de honor y gratificación personal para quien consiguiese salir vivo. El que ganaba se convertía literalmente en un hombre rico. Pero tras la guerra Eliminator fue reavivado para ajusticiar a los prisioneros.

Todo el honor de la victoria había quedado reducido a un espectáculo televisado para que todos los ciudadanos pudieran ver como una pobre alma intentaba luchar por su vida.

Eliminator nos introduce en el juego con este guión sacado alguna de esas películas futuristas de Arnold Suadsenagüer. Una vez tú (un prisionero injustamente encarcelado) seas introducido en la nave tendrás que buscar tu salvación tras eliminar a las hordas enemigas, batallones de la muerte y un sin fin de jefes finales que clamaran por tu cabeza como desayuno.

Pero relájate, tranquilízate, siéntate por que el juego no es nada fácil, necesitarás poner toda tu atención para hacerte con los controles de una de las cuatro naves (Redeemer, Freedom, Liberty o Survivor).



▲ El juego está traducido al castellano, por lo que no tendrás ninguna dificultad para enterarte de qué va la historia.



▲ Aquí es donde empieza todo el "fregao" la carretera de La Coruña en el año 3.000 y pico...Y no hay atasco...



▲ Penitenciaría militar Shellaka, el interno R265-8572-C' está siendo trasladado en la cápsula de alta seguridad.

Una vez entres de lleno en el juego verás como el contador de tiempo empieza a moverse hasta cero. A partir de ese momento tu objetivo será mover tu nave lo más rápidamente posible y matar a todo bicho que se te ponga a tu paso, cuando mates a los enemigos de un área ésta te irá abriendo las puertas para poder avanzar en el nivel. Y es aquí donde el juego se convierte en un continuo mata-mata no apto para cardiacos. Al final si no tienes la mente despejada y no piensas rápido el juego te agobiará mucho al ver como mueres bajo la presión de robots con pocos puntos débiles y objetos que se mueven más rápido que tus ojos.

Lo mejor del juego es el modo de dos jugadores. Si tienes un amigo y dos mandos, este juego te dará muchísimas horas de diversión. No hay nada mejor que patearle el trasero a un coleguilla con un penoso contador de ocho a cero. Sobre todo por que los mapeados del juego han sido creados para evitar que sepas a ciencia cierta donde está tu contrincante , aunque siempre te podrás guiar por el radar verde. Pero no te confíes o serás pasto de los misiles, lásers y minas de tu enemigo... aviso: como el otro tenga el ítem de ataque nuclear ve rezando lo que sepas o busca un ítem de invulnerabilidad rápidamente. Las persecuciones por laberintos y el intento de dar caza a tu amiguete provocarán risas, nervios y frases como no te escondas cabr..., na na na na na na ,te he dado, por lo menos eso era lo que se oía en la redacción cuando nos viciamos con éste juego, menos mal que intervino nuestro maquetador separándonos cuando ya nos empezábamos a enganchar del cuello.

Está claro que el apartado gráfico



▲ ¡Toma del frasco Carrasco! como sigas así vas a durar menos que un bizcocho a la puerta de un colegio.

▲ No te pierdas la intro, en ella podrás enterarte de toda la trama del juego.

◄ Mira esos efectos de luz, se nota la mano de Psygnosis en la calidad de todas las imágenes del juego.



▲ En ésta cápsula es trasladado nuestro protagonista.

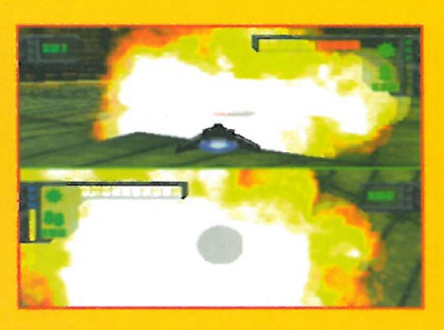


▲ Dispondremos a lo largo del juego de multitud de armas que se irán potenciando según recojamos los ítems que encontraremos por el camino, algunas tan contundentes como la bomba atómica.

MODO DOS JUGADORES: SE ACABO EL ABURRIMIENTO







Si hay algo que tenemos que resaltar de Eliminator es el modo para dos jugadores a pantalla partida, probablemente y sin temor a equivocarnos podemos asegurar que se trata de uno de los más divertidos que hemos jugado. Las persecuciones por los interminables pasillos y los cambios de dirección en las esquinas son rapidísimos. Pasarás largos ratos intentando adivinar por donde se ha metido el contrario y cuando lo encuentres (sirviéndote de ese pequeño cuadrado verde que es una especie de rádar) te liarás a pepinazos con él. Aquí es donde se empiezan a oir las frases como: "Te cacé, toma pilla"... En serio, es la bomba.

(como la mayoría de los juegos de la casa Psygnosis) llega a cotas muy altas en cuanto a la calidad y diseño de los niveles, aunque hay momentos en los que al aparecer demasiados enemigos el juego se ralentiza ligeramente, dificul-tando la puntería o una decisión rápida.

Definitivamente Eliminator tiene todas las bazas para convertirse en uno de los mejores juegos de acción en modo dos jugadores hasta la fecha.







La penitenciaría es de lo más tétrico, parece sacada de la película "Escape de Absolom". Procura ser el mejor en los combates o volverás a dar con tus huesos en ella por siempre jamás. AMEN.



▲ Esa nave que aparece arriba en la pared es la tuya retransmitida por TV vía satélite. Todos están pendientes de tu actuación, quieren sangre y destrucción.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8.5
MUSICA Y FX	7
CONTROL	7.5
INNOVACION	8.5
JUGABILIDAD	8.5

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El modo dos jugadores es realmente fantástico. Los efectos de luz y sonido son de la factoría Psygnosis.

▼ El nivel de dificultad es no es progresivo, nada peor que agobiarse ya desde la primera fase.

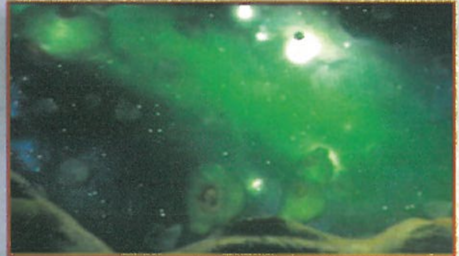
PUNTUACIÓN



ASTEROIDS

El regreso de un clásico

Poco a poco las riquezas naturales han ido desapareciendo, los recursos naturales de los planetas han quedado totalmente mermados.... Ahora las grandes empresas mineras han puesto sus ojos en los minerales del resto del universo: los asteroides. grandes moles de roca que son capaces de destruir una nave nodriza o aniquilar un batallón entero de cruceros estelares. Y esa será tu doble misión, limpiar el camino a las grandes naves, destruyendo y reduciendo a partículas los grandes asteroides con tu pequeña nave. En tu mano está la posibilidad de ser un héroe y ganar toneladas de dinero, pero no va a ser tarea fácil. Tendrás cientos de enemigos que pedirán tu cabeza y miles de asteroides que pasarán a toda velocidad por delante tuya...o por encima. Pero no estás indefenso, la compañía minera tiene varias armas en desarrollo que te hará llegar para facilitarte la tarea, aunque está claro que tu mejor defensa será el escudo de energía que radiará la nave siempre que quieras (echarás mano de él más de una vez).



▲ Cuidado con estos asteroides alienígenas, tienen vida propia

Todavía puedo recordar aquellos tiempos en los que jugaba en un monitor de fósforo verde a un juego con un triangulito y una especie de pedrolos que había que destruir apretando la barra espaciadora. Para muchos el clásico Asteroids continúa presente como uno de los primeros juegos que consiguieron atraparte y dejarte pegado a la máquina horas y horas.

Pero esos tiempos ya son historia, ahora se imponen los gráficos en tres dimensiones y los efectos de luces y movimiento ambientados

▲ Flotando en medio del espacio encontrarás ítems que te servirán de gran ayuda,éste en concreto contiene puntos extras.



▲ Darse un "rulo" por los planetas de la galaxia no es tan fácil como parece.

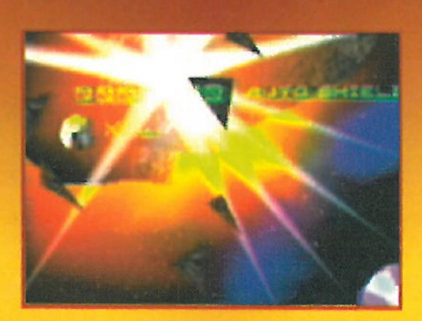
NUNCA ASTEROIDS SE HABIA VISTO TAN BIEN











Los buenos juegos nunca pasan de moda. Evidentemente estas escenas hubieran sido imposibles de ver en el juego original, pero es que hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad, el lavado de cara que ha sufrido el juego nos permite ahora jugar a un Asteroids como nunca, con todo lujo de detalles gráficos sin renunciar a la endiablada jugabilidad que caracterizó a éste título cuando sólo eran cuatro líneas y puntos en blanco y negro.

Tres naves para una batalla







Serás el encargado de limpiar las grandes y bastas zonas del universo pobladas de asteroides. Muchas naves de transporte se han perdido en el intento y eres la última esperanza. Para esta misión nuestra antigua nave en forma de triangulito está más que anticuada. La empresa minera y el consorcio de transporte interplanetario te van a ofrecer una de estas tres naves, la cuarta está oculta, ya os contaremos como acceder a ella. Lo que está claro es que los asteroides tienen las horas contadas.



con las bandas sonoras en estéreo dolby surround más increíbles jamás oídas. Por esta razón Activision se ha puesto manos a la obra para renovar uno de los clásicos por excelencia en el mundo de los videojuegos.

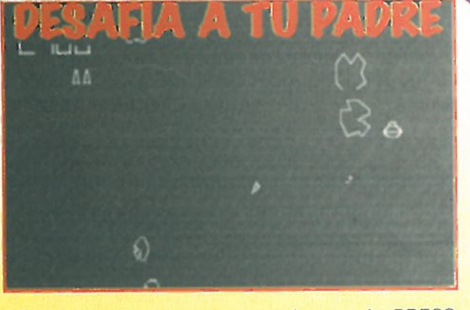
Han conseguido plasmar todo el encanto y la gracia del antiguo Asteroids aunque había cosas que no se podían dejar como estaban, sobre todo los gráficos. Ahora disfrutaremos de un juego rodeado de grandes nebulosas y super novas que alegrarán nuestro peculiar trabajo, limpiar la galaxia de asteroides para extraer todos los minerales que se encuentren dentro de ellos. Pero no solo se ha renovado el clásico añadiendo gráficos de mayor calidad, se ha intentado recrear el juego desde dentro, introduciendo nuevas opciones como el modo de dos jugadores (con el que evitaremos las largas esperas entre turno y turno) o la larga lista de armamento con que contaremos para destruir esos asteroides rebeldes, como cañones satélite, minas de detección de movimiento, misiles auto-dirigidos, perforadores de plasma, lassers, etc. Otra novedad es la clase de "basura" que encontraremos en el espacio, ya no habrá solo asteroides, ahora encontraremos cometas incandescentes, asteroides cristalizados, minerales indestructibles e incluso asteroides con seres alienígenas... Toda una gozada que no puede faltar en tu Playstation.

Realmente Asteroids no necesita de más presentaciones. El juego está pensado para personas que buscan un juego con acción rápida y desenfrenada, un género que últimamente está cobrando mucha fuerza.



▲ **Es más divertido romper piedrolos con la ayuda de un colega.**

DESAFIA A TU PADRE



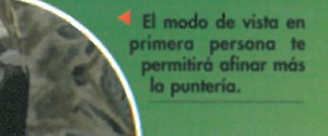
Si al verte jugando tu padre te dice que se acuerda de éste juego en su versión antigua y que era un fenómeno jugando, ponle en un aprieto.

Hay una forma de acceder al modo clásico del juego, recogiendo un ítem que aparece en alguna pantalla. Nosotros sabemos esta más fácil: En la pantalla de presentación, espera a que aparezca el mensaje PRESS START, manteniendo apretado SELECT pulsa ○ ○ ○ △ □ □ ○ y escucharás un sonido. Presiona START y en las opciones de juego aparecerá "classic mode" seleccionala y a ver si es verdad que sabe tanto...



PUNTUACIÓN FINAL: 6,4

PEQUEÑOS GUERREROS



El modo de vista en primera persona te permitirá afinar más la puntería.

Muchos disfrutamos hace unos meses de la película de acción Pequeños Guerreros, en ella vimos como unos "action-man" alimentados con lo último de la tecnología de microchips conseguían destrozar y aniquilar todo lo que se les ponía a su paso. Pero las películas son cortas y muchos deseamos que tengan más de la escasa hora y media de acción que nos dan. Por esta razón EA ha realizado el juego de acción basado en la película, pero por suerte para todos no es una simple conversión del guión. Pequeños Guerreros es un juego con una trama y desarrollo totalmente nuevos consiguiendo dar más acción que en juegos como Duke Nukem Time to Kill o Tomb Raider. Si a ésto le añadimos la estupenda banda sonora y los fantásticos niveles tenemos un gran juego entre las manos.

En la última misión podrás manejar el lanza misiles.

De esta forma nos introduciremos en la piel de Archer, una criatura del planeta Gorgon que siempre había vivido en paz y armonía hasta que los juguetes enemigos invaden su planeta, secuestran a sus amigos y casi aniquilan toda forma de vida en el planeta. Ahora todo esta en tus ma-nos y solo tu podrás liberar a tu planeta de la escoria enemiga. Armado hasta los dientes y con lo mejor de la tecnología de microchips (que para algo eres un juguete) serás el en-cargado de eliminar, exterminar, aniquilar expulsar (y todo lo que se te ocurrar), a las fuerzas invasoras... Toda una pequeña hazaña.

En Pequeños Guerreros nos metemos de lleno en la acción. Nada más comenzar el primer nivel ya tendremos más de tres secretos a encontrar y una pila de enemigos que destruir. Pero no te preocupes la estupenda banda sonora a lo Carmina Burana (banda sonora principal de la película Excalibur) te acompañará a través de los veinte niveles con que cuenta el programita.

Pequeños Guerreros da un paso adelante en los juegos de acción añadiendo el modo de dos jugadores.



El desarrollo del juego no es sencillo, no bastará con "matar a todo dios" para completar los niveles. En muchos de ellos tu misión será rescatar, proteger y salvar a tus conciudadanos. Para ello tendrás que encontrar llaves ocultas, teletransportadores y cientos de armas. Pero lo que más sorprende son los grandes robots con lanzamisiles que podrás manejar en el juego.

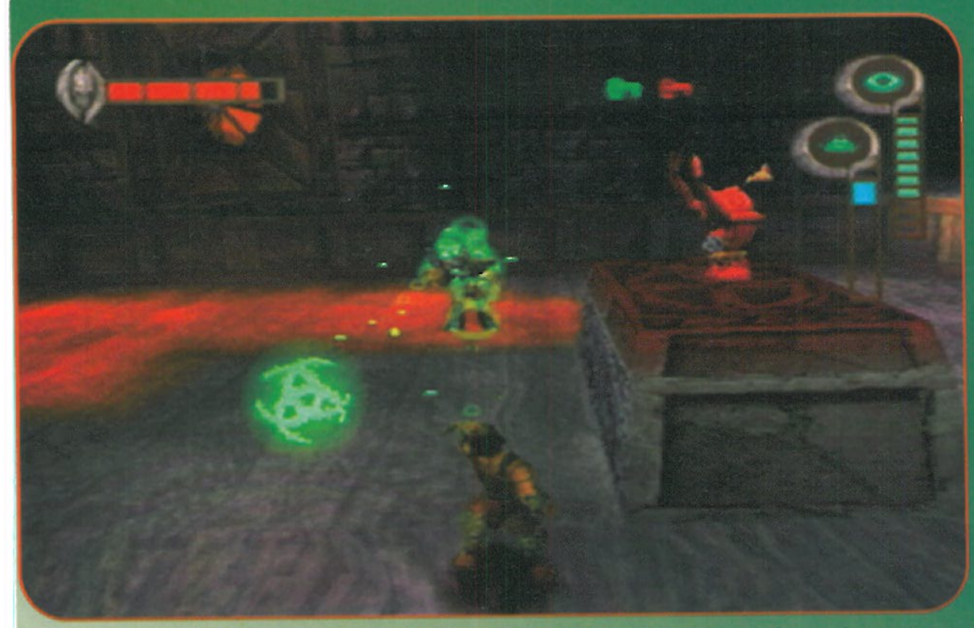


Estas criaturas azules te ayudarán si las liberas. No te acerques demasiado a ellas o te atacarán.

Por lo demás el juego sigue una línea "natural" en la tendrás que ir cumpliendo misión tras misión para llegar al jefe final. Aunque está claro que no será fácil, tendrás que poner todo tu empeño y armamento para poder evitar a todos los que desean tu trasero alienígena como trofeo. Prepara tus armas de energía (muchas de ellas recuerdan a los efectos del conocido Turok) y dirige tus tropas en la dirección correcta para



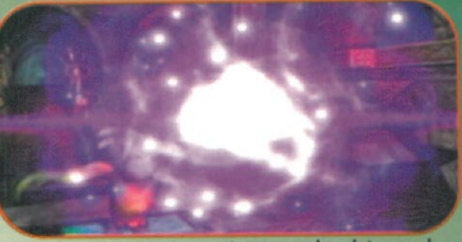
Los poderosos Gorgonitas invocarán todo su poder para llevarte al campo de batalla.



▲ Esta arma es una de nuestras favoritas, rebota en las esquinas y te permite atacar a tus enemigos aunque estén escondidos.

conseguir una victoria rápida contundente y sobre todo, efectiva.

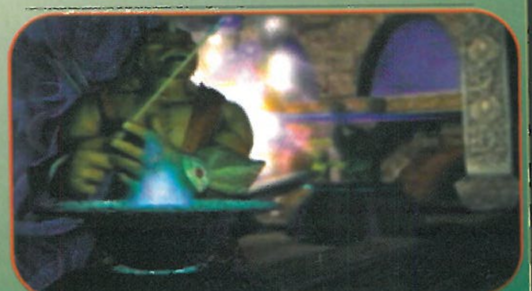
El juego es genial en todos los sentidos., acción arrasante, armas con los efectos mejor conseguidos en Playstation y sobre todo una jugabilidad increíble. Si eres un fan de los juegos tipo Duke Nukem Time to Kill disfrutarás de éste como un enano.



▲ Por esta puerta espacio-temporal podrás acceder a un nuevo nivel.



▲ No dejes que tus compatriotas caigan en el combate.



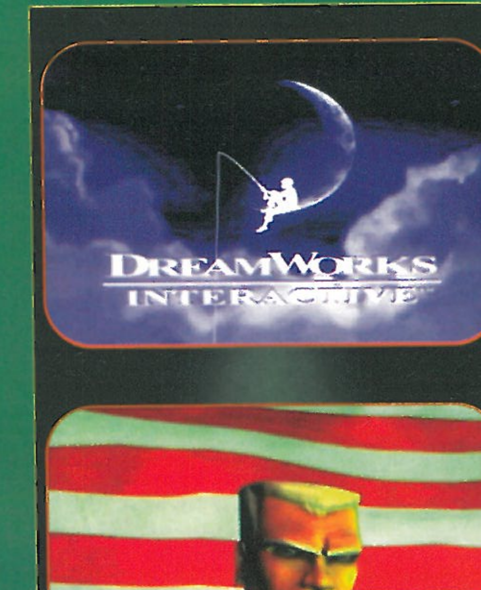
▲ La animación de entrada tiene tanta calidad como la que podemos disfrutar en la película.

La música destaca por sí misma, no hay más que empezar a jugar para disfrutar "a tuta orchesta" de la fantástica banda sonora en estéreo. Los efectos de sonido no son nada del otro mundo pero consiguen dar el realismo justo y necesario.

Los elementos han sido aprovechados de la película para crear un juego totalmente original en su argumento. Definitivamente un juego con todos los aspectos de una buena batalla, acción pura y dura y muchísima rapidez.

Por último hay que destacar la gran idea de incluir un modo dos jugadores para luchar contra un amigo en un buen Deathmatch. Solo quedará uno sobre la pista y ese puedes ser tu.







Nunca antes unos juguetes habian tenido tanto poder en sus manos. Ahora tu un pacífico Goromita tendrá que armarse de piez a cabeza para evitar la masacre de su pueblo. Pero la tarea no va a ser facil, tus enemigos son grandes, fuertes y tienen muy malas pulgas.

Está claro que EA ha conseguido recrear toda la emoción de la pelicula Pequeños Guerreros con una historia y guión completamente nuevo.

ANALIZADOR ★ PSM



LO BUENO Y LO MALO

Tendrás una orquesta sinfónica en el salón de tu casa. La música es de lo mejor.

Aunque tiene buenos gráficos, acaba siendo uno más de su género , esto le baja la nota final.



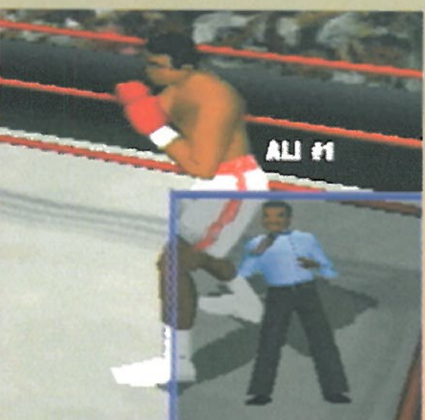


162 jugadores | 1x CD | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador EA Sports | Fecha de salida Disponible | Tipo Deportivo

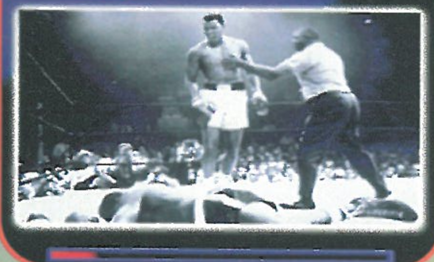
¡No tires la toalla!



Knockout Kings 99











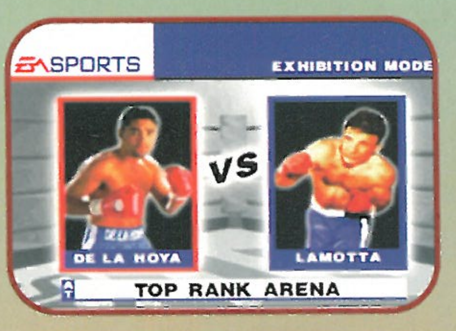
Pensábamos que no, pero el hortera que creamos en el modo carrera resultó al final un tío con los guantes bien puestos.

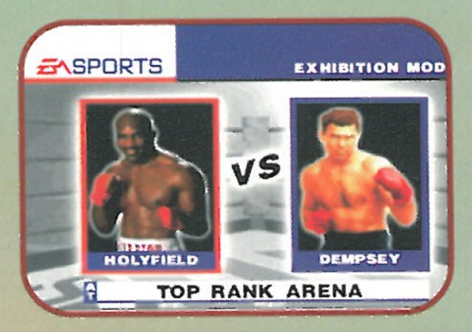
Hemos estado esperado mucho tiempo a que saliese un buen juego de boxeo que sacase todo el partido de la verdadera tensión y estrategia del deporte de las doce cuerdas. EA Sports ha sido el encargado de sacar al mercado Knockout Kings, un juego que a pesar de algún que otro pequeño fallo mantiene una línea muy fiel al desarrollo de una pelea de boxeo; por todo ello podemos decir que Knockout Kings es mas un simulador deportivo que un beat-em-up.

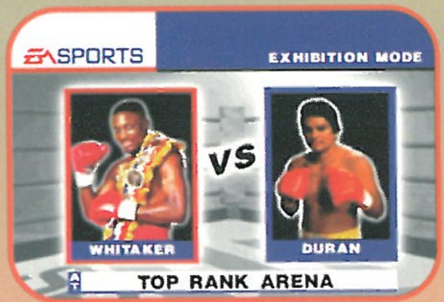
El boxeo es un deporte basado en rapidez, técnica y reflejos. EA ha logrado condensar toda la técnica del boxeo en este título, aunque los movimientos de los jugadores están muy lejos de ser reales. Las luchas se convierten al principio en un "voy a apretar todos los botones posibles cuanto antes", por lo menos hasta que aprendas a manejar bien todos los controles y a cubrirte bien (algo muy importante si no quieres que te pongan las pilas a la primera de cambio). El aspecto negativo de todo esto es que no han logrado reflejar la acción rápida y demoledora de una contienda de boxeo profesional (hasta mi abuela golpea más rápido que estos peleles).

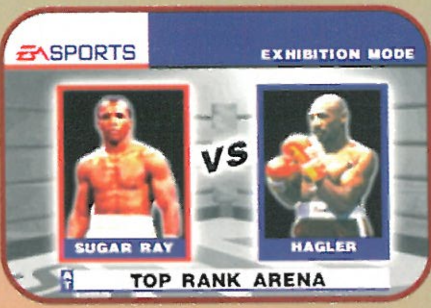
Si buscas acción rápida, golpes que dejen a tu contrincante en el suelo y cientos de movimientos ocultos, éste no es tu juego. Knockout decepcionará un poco a los que no sean muy aficionados al boxeo. Los tiempos de carga son muy largos, los gráficos dejan mucho que desear y la falta de diversión en el desarrollo de los combates, hacen perder







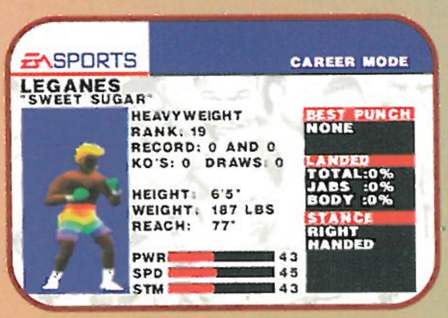


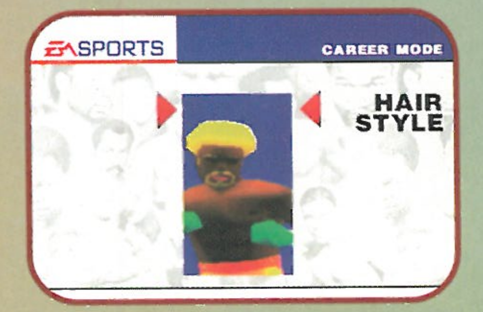


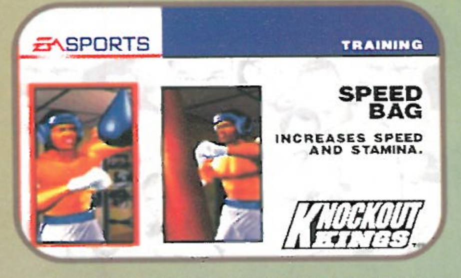


Un recorrido por la historia del boxeo con todos los grandes del arte de las doce cuerdas a tu disposición desde Rocky Marciano hasta Pernell Whitaker pasando por Ali, De la Hoya, Foreman, Holy Field ...Falta el Potro de Vallecas, pero es que cuando fueron a buscarle para incluirle en el juego no estaba.









En el modo historia o carrera crearás tu propio boxeador y tendrás que entrenarle para que llegue a ser alguirn. Este es el más hortera que hemos podido fabricar, eso sí el nombre es muy español.

muchos enteros a un juego que podía haber sido mucho más de lo que es, no obstante volvemos a recalcar que es un simulador aunque esta calificación no disculpa a los programadores de haberse podido emplear un poco más a fondo.

Disponemos de tres modos de juego: exhibición, pelea sin reglas y el modo historia. En el modo exhibición podremos escoger entre los boxeadores más famosos de todos los tiempos en categorías de peso ligero, medios y pesos pesados; así nos encontraremos con figuras de la talla de Mohammed Ali, Pernell Whitaker, Rocky Marciano, Oscar de la Hoya....

El combate sin reglas, pues te lo puedes imaginar, aquí el árbitro es el que menos pinta. Golpes bajos, agarrones al contrario, golpear después del gong etc...Se puede decir que este es un modo para descargar adrenalina, olvidarte de las buenas maneras e intentar machacar al contrario por todos los medios.

El modo historia es el que más nos ha llamado la atención. Aquí lo que tienes que hacer es crear un boxeador y entrenarle para que a medida que vaya compitiendo y ganando combates se haga un historial con el que enfrentarse a las grandes figuras. Podrás elegir cómo quieres que sea tu boxeador, desde el peso, la talla, los rasgos faciales, el pelo, hasta el color del calzón, de los guantes etc...

Por ultimo comentar que el sistema de control es tan extraño que te hará "empollar" el manual para conseguir algún movimiento especial. Está claro que estamos ante un título al que todavía le falta madurar y que probablemente en su continuación salga con toda la calidad que prometía tener desde un principio.

Por ahora se queda simplemente en un título para los amantes del boxeo con ganas de hacerse con una carrera de boxeador profesional a base de "darle a todos los botones".



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	6,5
MÚSICA Y FX	5
CONTROL	5
INNOVACIÓN	8
JUGABILIDAD	6,5

LO BUENO Y LO MALO

Muchos boxeadores reales a elegir.
Podrás crear un personaje y hacer su carrera como boxeador

Terrible falta de respuesta en los controles
Tiempos de carga larguísimos, tendrás tiempo de ir a comer.

PUNTUACIÓN 6,2

1 a 4 jugadores | 1x

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador EA Sports
Fecha de salida Disponible
Tipo Golf





directo al hoyo

Hay muchos juegos de golf que, o bien son muy serios en todo lo que se refiere al manejo y la jugabilidad (generalmente títulos aburridos) o que no tienen nada de realismo y apuestan por una línea más juvenil y divertida. Tiger Woods'99 ha conseguido mezclar la diversión y el realismo del verdadero golf.

Graficamente el juego está muy bien realizado, sobre todo por que podemos distinguir perfectamente el terreno sin perdernos o confundirnos, pero si nos liamos dispondremos de la vista aérea que nos permitirá apuntar justo al hoyo sin ningún problema.

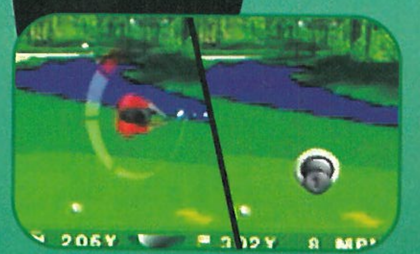
Si eres muy pardillo o nunca has jugado a un juego de golf siempre podrás cancelar el lanzamiento y repetir hasta conseguir un tiro perfecto. Y si quieres sacarle todo el partido a este juego intenta hacer el tiro más fuerte ajustando la dirección en el mismo centro y... ya verás.

Disponemos de cinco torneos con sus pistas para cada competición y en cada una de ellas tendrás que saber manejarte mejor que tus competidores (y ten cuidado por que ellos son profesionales).

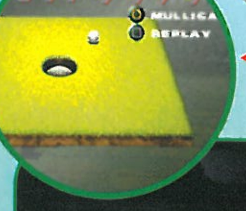
▲ Tiger Woods 99 supera graficamente a muchos de sus competidores, esto es algo que queda claro al ver las estupendas vistas del campo de golf.

También tendrás la ayuda de Tiger que te irá recomendando el mejor palo para cada golpe. Los jugadores "más serios" disponen de un modo torneo en el que no se podrá cancelar el tiro ni tendremos el apoyo "moral" de Tiger, estaréis solos tu y tu palo de golf ante los diferentes recorridos del torneo. Si no tienes práctica echa unas parditidas con Tiger en el modo tutorial y empóllate las técnicas de un verdadero maestro del golf.

Lo más increíble es el nuevo y revolucionario sistema con el que podremos controlar el golpe con el stick analógico de nuestro dual shock. En definitiva, este título se sitúa como uno de los mejores juegos de golf para PlayStation hasta la fecha.



▲ Tendrás total control de los golpes tanto con el controlador analógico como con el digital.



◀ Tendremos esta vista cuando el tiro pase cerca del hoyo.



▲ Nada peor que ver como tus competidores te pisan el terreno.



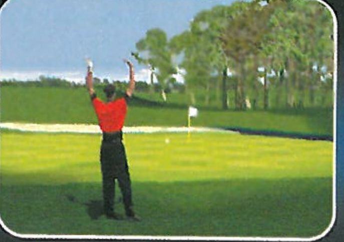
▲ Tiger Woods tiene muchisimos modos de juego. Desde el más simple hasta el más profesional.



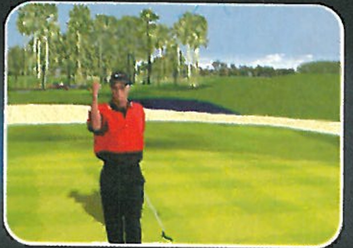
▲ Podrás hacer tu propia carrera de golfista o dedicarte a pasarlo bien en el modo principiante.

Golf emocionante

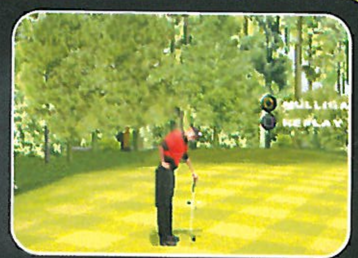
La mayoría de títulos de golf no pondrían tanto enfasis en las emociones del jugador, pero Tiger no tiene ningún reproche en demostrar lo contento o triste que está tras hacer una buena jugada.



▲ Si señor, a ver si levantan la vandera y hacer un buen Birdie.



▲ Este es uno de los movimientos que más repetirá Tiger en el juego.

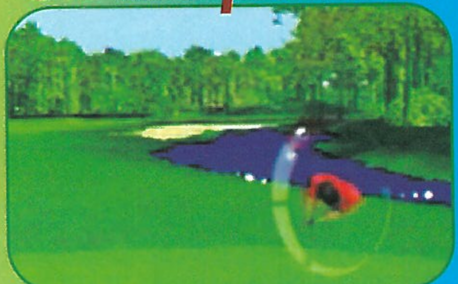


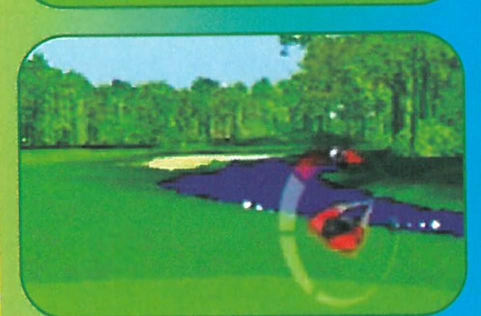
▲ Podremos ver la repetición de nuestras mejores jugadas.



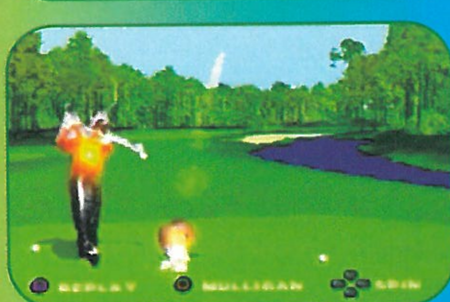
▲ La cantidad de pistas en las que podremos participar es increíble.

Un tiro perfecto





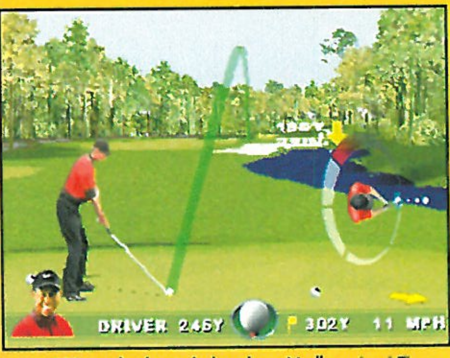




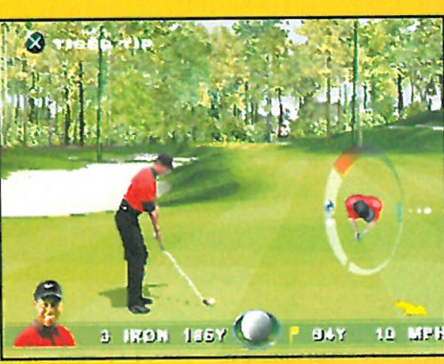
▲ Algo que hemos descubierto por nuestra propia cuenta es que si haces un tiro al máximo de fuerza y apuntas justo en el mismo centro Tiger nos hará uno de sus tiros especiales. ¡Oyuken!

¡Juega con Tiger!

Si eres un principiante y no tienes ni idea de jugar al golf, Tiger te echará una mano recomendándote la fuerza o el palo que debes usar en cada momento. Aunque siempre seras tú quien tome las decisiones.



▲ 302 yardas hasta la bandera. No llegaría ni Tiger.



▲ Despues de todo no ha ido tan mal.



▲ La precisión con la que sabremos hacia donde dirijimos nuestros disparos es increíble.



▲ Estamos listos para hacer Par. Nunca os contaremos si lo conseguimos o no.



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9
MUSICA Y FX	7.5
CONTROL	9
INNOVACION	7
JUGABILIDAD	8.5

LO BUENO Y LO MALO

El nuevo y revolucionario sistema de control analogico es realmente espectacular.

La musica tecno no es unan complemento para un titulo de golf como este, mejor desactivala.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 6 2 jugadores 1x

Distribuidor Psygnosis
Desarrollador Psygnosis

Fecha de salida Marzo
Tipo Carreras

rollcage

Rompe todas las leyes... incluso la de la gravedad

En el futuro ya nadie quiere ver como un coche todo terreno sale volando por los aires, ni siquiera las carreras profesionales de coches han perdurado, nadie desea ver como un pequeño coche se pelea por llegar el primero antes que otro.... Quieren guerra, destrucción y ver como los coches se suben por las paredes a 300 km/h sin hacerse un rasguño, quieren Rollcage.

Tras unos pocos segundos de juego (y es que realmente tarda poquísimo en cargarse) podremos meternos de lleno en plena acción sobre ruedas. Pero no te confíes, estos coches no son nada normales. Ahora gracias a su sistema de tracción y control interno de la suspensión pueden "pegarse" a las paredes a velocidades que dejarían al "Chumaker" pensando si lleva un Fórmula 1 o un taca-taca. Si eres de los que desean acción, velocidad y muchas explosiones éste es tu juego.



▲ Solo hay una cosa mejor que una buena persecución a 500 km/h boca abajo, y esa es la banda sonora del juego.

El juego tiene un desarrollo progresivo que recuerda en muchos aspectos al clásico Wipeout. Tendremos que ir avanzado de categoría para ir enfrentándonos contra enemigos más inteligentes, rápidos y demoledores. Así iremos accediendo a nuevas pistas en las que demostrar que somos unos verdaderos Rollcage-maníacos. Pero antes de empezar tendrás que prepararte un asiento cómodo, un par de bebidas frías, el mando Dual-Shock y tu querida PlayStation, hazte a la idea que este es uno de los juegos más rápidos, entretenidos y explosivos del momento no apto para personas con problemas de corazón.

El apartado gráfico es uno de los aspectos en el que este pequeño "Rollcage" consigue llevarse muchos enteros. Veremos misiles que nos mandarán contra la otra parte de la carretera en medio de un sinfín de explosiones y distorsiones térmicas. Todos estos efectos se mueven a 30 frames continuamente, sin ningún tipo de bajón (no hay caídas de velocidad ni teniendo todos los coches en pantalla). Mirad las imágenes aunque no os podéis hacer a la idea de cómo es en movimiento hasta que no lo juguéis, es... espectacular. Pero no sólo son importantes los gráficos, la música es un apartado que también ha sido muy cuidado, en todo momento tendremos la estupenda música de fondo de grupos como EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Ed Rush and Nico, Pressure Rise, Ashley Beedle Presents, Pascal, Freestyles, Les Rosbifs, Ratman and Dan Mass. Posiblemente no te suene ninguno de estos, pero piensa que estos grupos son lo mejor de la música progressive y Tecno.

El control juega el papel más importante en el juego, ya que tendremos que ingeniárnoslas para pasar por los potenciadores de velocidad que están pegados en el techo o en paredes por las que pasaremos a toda velocidad. Si no tenemos cuidado acabaremos de espaldas, por suerte disponemos de un botón guía que ajustará el coche en la dirección correcta; perderse es imposible. Cuenta con los consabidos modos de juego de todos los de carreras, el time trial, una carrera, modo dos jugadores a pantalla partida y el modo campeonato en el que a medida que vayamos ganando uno podremos acceder a otros de mayor nivel. Rollcage es un juego innovador; la forma en que se desarrollan las carreras es de lo más original (no hay muchas en las que los coches se suban por las paredes y los techos) los escenarios son interactivos (prueba si no a tirar un misil a un edificio y verás lo que pasa) y la sensación de velocidad es de las más conseguidas. Totalmente recomendable.

AÚN MÁS SUAVE



▲ Existe en el juego una opción llamada Motion Blur que os habréis preguntado para qué sirve. Activadla y preparaos para alucinar con la calidad de las imágenes ahora...



▲ Esta es una secuencia paso a paso de como se corre por las paredes y el techo. ¡Cuidado con los mareos!.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9
MUSICA Y FX	9.5
CONTROL	8.5
INNOVACION	8.5
JUGABILIDAD	10

LO BUENO Y LO MALO

Jugabilidad explosiva, velocidad endiablada, tiempos de carga de instantáneos. Adictivo a más no poder.

El manejo de los coches es menos preciso de lo que nos hubiera gustado.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,1





Tan adictivo como Bomberman

Quién no ha pasado horas y horas jugando al Bomberman, Pang o al clásico rompemuros en alguna recreativa? Este tipo de juegos son la esencia de todos los de hoy en día y suelen ser una referencia a la hora de crear nuevos juegos de acción. Poy Poy 2 se une a esa larga lista en donde lo importante no es la historia o el argumento. En Poy Poy 2 lo importante es el juego en sí mismo.

El desarrollo es bastante sencillo. Elegirás uno de los personajes que más te gusten (cada uno tiene características de velocidad, magia y fuerza específicas) y tendrás que luchar en un escenario contra otros tres personajes de diferente clase.

La velocidad del juego es lo que más llama la atención. A lo largo de cada uno de los tres rounds tendrás que moverte a toda prisa para esquivar misiles, magias y piedrolos de casi dos veces tu tamaño. Pero no estarás indefenso ya que tendrás las mismas armas que tus enemigos. De esta manera podrás salir corriendo a por un misil y lanzarlo a tus contrincantes con el consiguiente despichorre. Al final solo ganará el que quede sobre la pista vivo o al que le quede más energía.

Lo más entretenido del título es lo divertido que será moverte por los escenarios. En cada uno de ellos la estrategia y las dificultades serán muy diferentes y dependiendo de tus características tendrás más o menos problemas a la hora de ganar la ronda.

▲ En esta pantalla se muestran todos los tipos de guantes que puedes escoger.

◄ Este amable dependiente te venderá lo que necesites por un módico precio.

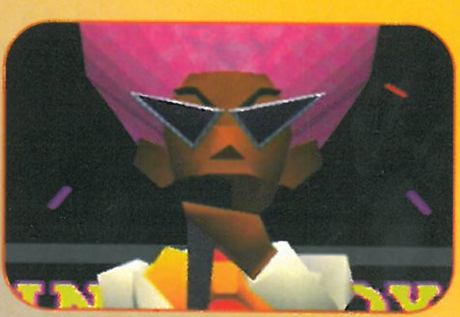
También contarás con una larga lista de hechizos de los que solo podrás seleccionar uno. Y que podrás lanzar al recoger un misil y apretar el R1.

Gráficamente el juego sólo llega a los niveles justos y necesarios, en el que destacan los efectos mágicos (que no son nada del otro mundo). Los escenarios son muy simples y recuerdan a los clicks de famobil.

Donde el juego alcanza cotas increíbles de diversión es en el modo de cuatro jugadores con el multi-tap. La historia se convierte entonces en un todos contra todos del que sólo saldrá vivo el que sea más rápido tirando menos o aquel que posea el coeficiente más alto de mala uva, porque aquí también cuenta la estrategia para saber como hacer más daño que nadie utilizando el mínimo esfuerzo posible.



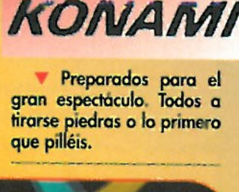
▲ Agarra ya esa piedra que el de blanco viene a por tí.



▲ Mis queridos amigos, cuando hay que presentar un personaje con esa garra, esa fuerza ¡uh, uh, uh!.



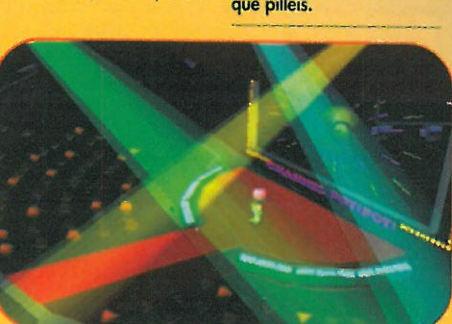
▲ Este es un catálogo donde se explica para que sirve cada tipo de guante. Elige bien.



▼ Preparados para el gran espectáculo. Todos a tirarse piedras o lo primero que pilléis.



Las fases de agua junto con las de nieve son las más difíciles del juego. ►





LO BUENO Y LO MALO

▲ Por fin un juego que aprovecha a tope el multi-tap. El modo 4 jugadores es la diversión en estado puro.

▼ Flojea mucho en el aspecto gráfico con esos muñecajos y escenarios triangulares. Al principio cuesta entenderlo.

PUNTUACIÓN FINAL: 7



Por fin un buen juego de 4X4

Los juegos de 4x4 nunca han sido un género que haya triunfado tanto como los juegos de siempre. Pero ahora Accolade y EA han conseguido recrear la verdadera acción sobre un todo terreno con el que dominar los recorridos agrestes más difíciles del mundo. Desde las arenas de la playa hasta las montañas heladas de suiza.

Gráficamente el juego ha sido diseñado usando el mismo motor de Test Drive 4, de esta forma disfrutaremos de una conducción muy realista aunque acompañada de unos paisajes que no llaman mucho la atención.

Contaremos con coches como los Defender 90, Cherokee, Ram, Wrangler, el prototipo F-150 y muchos más que iremos descubriendo a medida que avancemos en el modo torneo.



▲ Conducción realista por los terrenos más salvajes.

Pero lo importante no es el número de coches que podamos manejar, lo realmente interesante es el perfecto control que tendremos en todo momento sobre nuestro todo terreno. Nunca habrás sentido unas caídas y saltos tan reales como los de este juego si tienes el imprescindible Dual Shock. Está claro que hasta la fecha no había nada tan real sobre el mundo de los 4x4 como este título.

La música y el sonido están en el punto justo para no estropear el juego.

El punto negativo es el escaso nivel de inteligencia artificial de los adversarios; adelantarles o echarles fuera de la carretera será pan comido. Por esta razón el juego se disfruta verdaderamente en su modo de dos jugadores.



▲ En el modo arcade tendrás el desarrollo clásico. Si se te acaba el tiempo pierdes.



▲ Nada mejor que un 4x4 para demostrar todo nuestro arte sobre los terrenos más difíciles.



◄ Dos modos diferentes que te engancharán horas y horas.





▲ Las características reales de los coches 4x4 más salvajes del mercado.



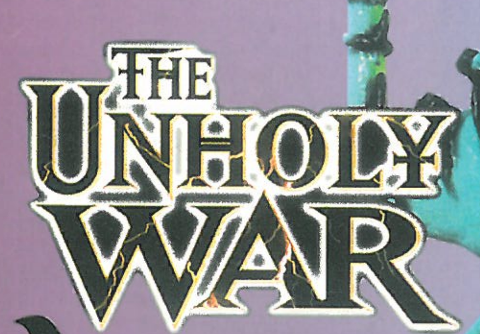
LO BUENO Y LO MALO

El control del 4x4 es perfecto. Derrapes a toda velocidad por los terrenos más salvajes de la naturaleza.

Gráficamente no está a la altura de las circunstancias, los desarrolladores podrían haberse estirado un poco más.

PUNTUACIÓN FINAL:





Lo mejor de la lucha cara a cara.

Modo estratégico

El apartado estratégico del juego está bastante bien conseguido. Aquí os mostramos como funciona.



▲ Antes de luchar tendrás que mover tus guerreros.



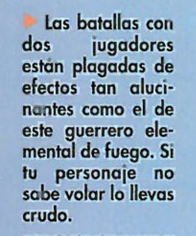
▲ Cada jugador puede moverse por aire o tierra.



▲ Cuandos estés en posición de ataque se encenderá un indicador rojo.

La historia es sencilla, los Teknos y los Arcanos están en continua lucha para hacerse con el control del planeta Xsarra. Estos dos bandos cuentan con muchos guerreros dispuestos para la batalla. Cada soldado tendrá sus especificaciones propias de velocidad, armamento, movimientos, puntos débiles y puntos fuertes. Por ejemplo los Arcanos tienen los hechizos y armas más destructivas jamás vistas, toda su vida ha sido siempre una constante guerra. Pero los Teknos no se quedan cortos, han ido aplicando todos sus conocimientos científicos y cibernéticos para crear las armas más devastadoras... La lucha por el planeta Xsarra está servida.

En el juego podrás luchar cara a cara con tus enemigos, pero no será como en los clásicos juegos de lucha, aquí el factor estratégico juega una parte esencial. Cada soldado tiene características especiales que lo harán más fuerte en terreno abierto o que le permitirán volar por los aires. Si eliges el guerrero más fuerte pero más lento y tu enemigo usa un ser alado tu muerte será algo seguro. De esta manera tendrás que planificar qué guerreros usar para cada escenario y para cada enemigo. A todo esto hay que añadir la dificultad de aprenderse las magias especiales de cada soldado, si las conoces tendrás muchas más posibilidades de eliminar a tus enemigos.





▶ Las batallas con dos jugadores están plagadas de efectos tan alucinantes como el de este guerrero elemental de fuego. Si tu personaje no sabe volar lo llevas crudo.

Pero a pesar del prometedor desarrollo del juego el aburrimiento puede aparecer tras las primeras horas. Esto es debido a que el nivel de inteligencia artificial de tus enemigos no es demasiado elevado, por lo que te recomendamos que busques a un amigo, un mando y te prepares para muchísimas horas de acción intensa de la buena.

Eidos y Crystal Dynamics han conseguido crear un gran juego que destaca en el modo multijugador llegando al nivel de otros como Virtua-On.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	6.5
MÚSICA Y FX	6
CONTROL	7.5
INNOVACIÓN	7
JUGABILIDAD	7

Interés: 1ª HORA · 1ª DÍA · 1ª SEMANA · 2ª SEMANA · 1ª MES · 2ª MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Con dos mandos y un buen amigo este juego te dará muchísimas horas de diversión.

▼ La penosa inteligencia artificial del juego terminará aburriéndote.

PUNTUACIÓN FINAL:







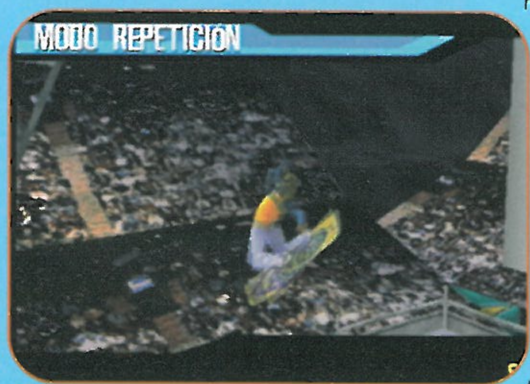


▲ Por fin un juego que esté basado en personajes reales del mundo del Snowboard.

◄ Todas las pistas están repletos de barras y obstáculos saltar. Realmente no pasará ni un momento en el que estés parado.

El Snowboarding ha sido un deporte desconocido hasta hace unos años, pero está claro que los tiempos avanzan y poco a poco deportes como este van abriéndose camino entre otros tan clásicos como el esquí. Por esta razón poco a poco aparecen más y más juegos que intentanrecrear el realismo y la diversión de un deporte tan rápido, excitante y entretenido como es éste.

Con X Games Pro-Boarder Sony ha conseguido reproducir con fidelidad y precisión la verdadera acción y movimientos que sólo algunos profesionales del snowboard pueden realizar sin partirse en dos.



▲ Nunca hubieras podido imaginar que saltos como éste pudieran resultar tan fáciles de realizar.

Últimamente hay una norma general en este tipo de juegos como es basarse en marcas oficiales de tablas de snowboard y está claro que éste no iba a ser una excepción. Contaremos con marcas como Burton, K2, Morrow o Sessions. Pero lo importante es que dispondremos de verdaderos profesionales del snowboard para realizar los saltos y movimientos más increíbles. Cada uno tendrá sus valores propios de velocidad, salto, resistencia, etc.

Lo que más rápidamente se aprecia al jugar es que con simplemente apretar la X o las flechas de dirección controlarás los movimientos del personaje con total precisión; Incluso podrás controlar la dirección de los giros en el aire mientras agarras la tabla para realizar las vueltas más salvajes. Pero no será tarea fácil, tendrás que poner un par de horas de tu parte para sacarle todo el partido a tu tabla o quedarás siempre en el tercer puesto. El sistema de control responde suave y rápidamente al ejecutar todo tipo de movimientos.

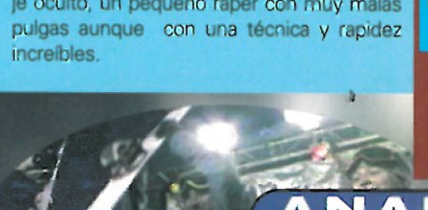
Lo que sí es el punto fuerte del juego son los gráficos con una calidad casi como la de un PC, podremos ver la estela en la nieve que las tablas van dejando a nuestro paso. Los terrenos están muy bien cuidados y chocarás más de una vez contra la copa de los dichosos árboles al intentar hacer el salto del año. En lo demás no destaca en exceso, simplemente añadir que los escenarios y las pistas están perfectamente pensadas para no dejarnos descansar ni un sólo segundo... Siembre habrá un helicóptero o una barra de metal a la que saltar, así es la vida de un snowboarder.

El nivel de dificultad puede resultar demasiado elevado a la hora de conseguir las máximas puntuaciones. De hecho esta será una situación bastante frecuente, pero con práctica y tesón podrás llegar a lo más alto en uno de los deportes más extremos.

Lo más importante y lo más difícil también es hacerse con el oro en todas las pruebas , así accederás al modo secreto que cuenta con una pista oculta y un circuito cerrado. Pero lo más divertido es el personaje oculto, un pequeño raper con muy malas pulgas aunque con una técnica y rapidez increíbles.



▲ Este pequeño raper será el personaje secreto del juego. Pero no te confundas, por muy pequeño que parezca, este snowboarder es capaz de dejar atras a todo el mundo.





ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8.5
MUSICA Y FX	6
CONTROL	7.5
INNOVACION	5.5
JUGABILIDAD	8

LO BUENO Y LO MALO

▲ De todos los de su clase es el que mejores gráficos ofrece. Si dominas los controles harás piruetas increíbles.

▼ Puede llegar a descorazonarte por su elevado nivel de dificultad. Demasiados botones para controlar al personaje.



◄ Nunca un juego de snowboard había sido tan divertido.

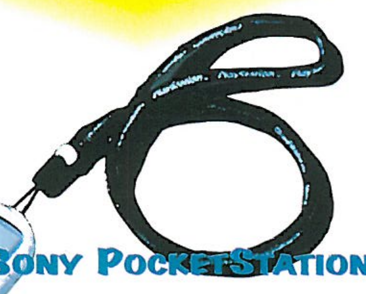
PUNTUACIÓN FINAL:





En esta seccion os mostraremos mes a mes los periféricos que más nos llamen la atención, ya sea por su diseño o utilidad. Este primer mes podréis leer información sobre los mandos más innovadores. Tarde o temprano llegarán a España.

Más que Memoria



Sony PocketStation

Fabricante: Sony CEA
Disponible: Verano 1999

El PocketStation se conecta en la ranura para las memory cards de siempre, y al igual que estas el PocketStation tambien almacena partidas salvadas. Pero este pequeñin tiene mucho más que ofrecer. Funciona gracias a un procesador RISC de 32 bits. Como podéis ver en la foto tendrá cinco botones para controlar lo que suceda en la pantalla LCD de 32x32 puntos de resolución, tambien dispondrá de un puerto infrarrojo para intercambiar información con otros PocketStation. Realmente este producto va a permitir un sin fin de posibilidades nuevas para todos nosotros, los locos por los juegos de PlayStation. De hecho mejorará mucho los juegos (podrás entrenar personajes de tus juegos de rol sin tener encendida tu la consola). Tan pronto como tengamos una unidad en nuestras manos os contaremos todos los detalles a fondo y la calidad de los mini juegos que habrá disponibles.



Air Racer

Fabricante: SC&T America Inc.

Air Racer forma parte de un nuevo tipo de controladores para consolas. Su tecnología ya existía, aunque sólo en los últimos años ha sido rentable su aplicación para la electrónica de consumo. Air Racer está basado en un sistema de detección de movimiento mediante sensores ópticos. De esta forma Air Racer detecta la dirección en la que se gira. Este mando ha sido creado para los amantes de los juegos de carreras, aunque puede servir perfectamente para simuladores de vuelo. Su sistema de botones permite una total y completa redefinición de las funciones.

Este mando es bastante innovador, sólo se producen problemas a la hora de encontrar una calibración idónea. Se tarda entre media a una hora para dejarlo a punto.



Hammerhead

Fabricante: Cyberstuff

Básicamente es igual al Air Racer excepto en su diseño, ya que se presenta en forma de palanca de vuelo. Tiene un diseño sólido sin partes móviles con un sistema de uso muy similar al Air Racer ya que se puede manejar en el aire. La configuración de los botones es lo único que nos preocupa, ya que hasta la fecha no sabemos cómo realmente se configurará. Tampoco conocemos si la palanca superior es analógica o digital.

Por otra parte, Hammerdead presenta una ventaja peculiar con respecto a Air Racer, que es la sensibilidad, ya que se ajusta muy rápidamente y viene con cuatro posiciones predefinidas que podrás cambiar en el momento.



Cuatro-Jugadores Diversión Sin Cables

Ascii Pad SinCables

Fabricante: Ascii

Hasta hoy era imposible utilizar controladores sin cable con un Multi Tap para cuatro jugadores. Esto era debido a que los controladores de infrarrojos sólo estaban preparados para dos mandos, por ésta razón Ascii ha creado un Multi Tap con cuatro canales infrarrojos. Saldrá al mercado con dos mandos. Lo que no sabemos es si tendrá los mismos problemas que han dado el resto de controladores que utilizan éste sistema, ya sabes, interferencias, problemas de distancia, velocidad de respuesta a las órdenes enviadas desde el emisor etc... De momento servirá para que cuando tu abuellita se cruce por delante de tí, no se tropiece con los cables con la con la consiguiente caída al suelo de tu PlayStatión y tu sufrida abuelita.

El retorno de un clasico

Trac Ball

Fabricante: Nyko

Por fin alguien lanza un trac ball para PlayStation. Realmente este controlador hubiese venido de perlas para juegos como Command & Conquer, N2O o muchos otros como Centípede de Hasbro. Para los que no sabéis como funciona os diremos que consiste en una esfera a la que se le aplica movimiento con la mano, de esta forma funciona como un ratón pero en sentido inverso. Esperamos tener pronto uno de estos pequeñines para examinarlo a fondo, aunque realmente lo que hace falta es que salgan más juegos que sean compatibles con el mando, ya que si no, tendríamos que hacer un desembolso muy grande (no sabemos el precio pero nos imaginamos que será alto) por algo que sólo sirva para dos o tres juegos.

ARMADOS HASTA LOS DIENTES

Virtual Pistol
Fabricante: Gamesource

Posiblemente sea una de las mejores pistolas de luz que se han hecho. Lo tiene todo (auto disparo, auto recarga y más) incluso un diseño realista (seguramente tenga un color diferente en las tiendas). La Virtual Pistol es compatible con GunCon y el pedal para juegos como Time Crisis. Otra de sus ventajas es que no pesa demasiado.

Y por supuesto tiene la opción de retroceso, alimentada por su propio cable de electricidad. Posiblemente este sea el punto flojo de la pistola ya que produce un sonido que puede terminar resultando molesto, aunque por fortuna la opción de sonido se puede desactivar, ten por seguro que si no lo haces vas a tener movida con tus padres por hacer tanto ruido.


★★★★★

Erazer MP5
Fabricante: Innovation

Este arma de asalto y camuflaje también cuenta con la opción de auto recarga de munición y auto disparo. El gatillo está muy bien situado. El Erazer MP5 también tiene la opción de retroceso, pero en ésta funciona de una manera diferente a la Virtual Pistol. El Erazer tiene un motor interno (que necesita de cuatro pilas) que hace un ruido seco seguido de un "clak". Para que os hagáis una idea, suena como la pistola de vuestro hermano pequeño. Definitivamente en este aspecto no está bien trabajada.

El Erazer tiene buen agarre y la verdad es que esta bastante bien, pero no es la mejor opción de hoy en día.

★★

Scorpion
Fabricante: Innovation

La pistola Scorpion es la más ligera de las analizadas, a pesar de esto da un resultado muy bueno, pero no es compatible con juegos que utilizan la GunCon. Tiene auto recarga y auto disparo como las anteriores, el retroceso consiste en una pequeña vibración que no llegará a molestarte, pero no es nada real. Scorpion está disponible en una gran variedad de colores, incluyendo un plata metálico y un dorado. No es una pistola mala, especialmente si quieres echarle horas a un juego y no quieres acabar con el brazo por los suelos.

★★★1/2

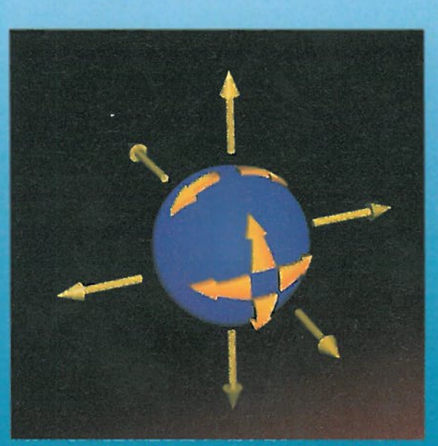


SPACE-AGE
Control absoluto

Ascii Sphere 360
Creador: Ascii

El Ascii Sphere 360 es un controlador totalmente nuevo, cuyo diseño es casii idéntico a su homónimo de PC, el Space Orb 360 o Sphere Pad 3D. Al igual que éste el controlador de Ascii permite un control absoluto de los movimientos de un juego. Si giras la esfera a la izquierda o la derecha girarás el personaje en ese sentido. Si empujas la esfera hacia adelante esta responderá de igual manera. Así podremos disfrutar de un control absoluto de los juegos, sin tener que limitarnos a los típicos arriba, abajo, izquierda y derecha. Ahora tendremos salto, agacharse, giro arriba, giro abajo, etc. El control es absolutamente analógico y para los juegos antiguos podremos usar el control digital. Otra buena opción es que el Ascii Sphere 360 vendrá con configuraciones por defecto para los juegos antiguos, mientras que los juegos nuevos (incluyendo el antiguo Forsaken) ya contemplan el uso de éste periférico.





▲ Este pequeño dibujo te dará una idea de lo que este controlador te permitirá hacer. Podrás coger la esfera y girarla, rotarla o empujarla en cualquier dirección y el juego responderá perfectamente a tus órdenes.



Intensor

Fabricante: BSG Laboratories

Se trata de una silla con varios altavoces acoplados. La experiencia de estar sentado aquí mientras se juega es realmente increible, especialmente cuando tienes el subwoofer puesto (opcional) lo que se convierte en una solución perfecta si sólo se tiene una televisión mono o si lo que estás buscando es sentir al máximo la banda sonora de un juego, podrás sentir con todo detalle las explosiones e impactos de tus juegos favoritos.

Desafortunadamente después de la emoción de los primeros momentos, las expectativas decaen un poco, ya que la calidad del sonido no es para tanto (los sonidos con frecuencias muy altas se reproducen bastante mal). La calidad de construcción de la silla no se corresponde con su precio, aunque nos resiste tiene toda la pinta de caerse en cualquier momento, habría que ver qué ocurre si colocamos a algún colega de cien kilos y le dejamos jugando un ratito.... Por último añadir que no es que sea una maravilla de la comodidad, posiblemente la opción de cojines ayude bastante. Definitivamente se trata de un producto para aquellos que lo quieren tener todo a pesar de que en el empeño se puedan romper la crisma.

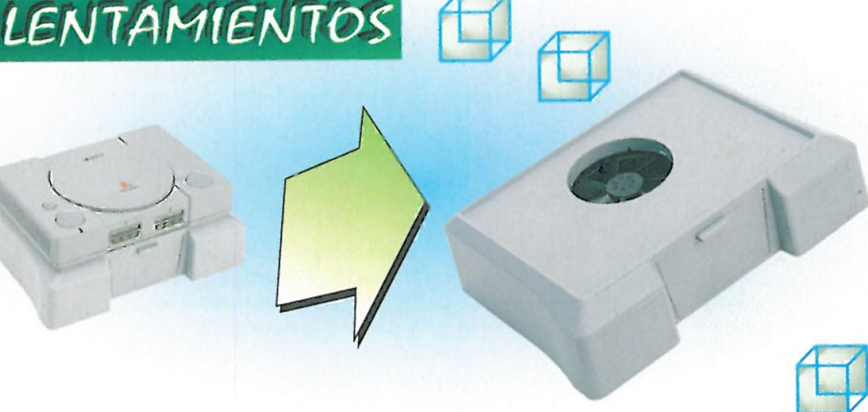
★★★

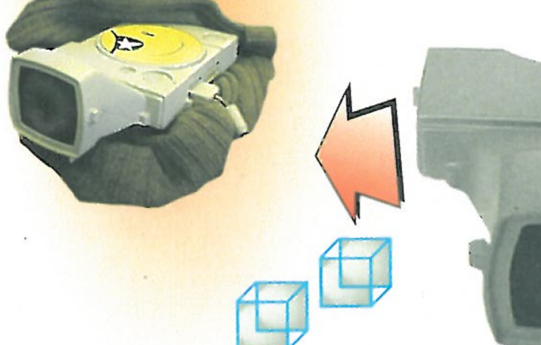
NO MÁS SOBRECALENTAMIENTOS

Cooling Station

Fabricante: Nuby

El Colling Station está diseñado para enfriar aquellas PlayStation antiguas que tras jugar días y días a Final Fantasy se calentaban y te dejaban con las ganas. Por esta razón Nuby ha diseñado este sistema de enfriamiento. Todavía no hemos podido realizar pruebas a fondo para comprobar hasta qué punto es efectivo pero cuando lo hayamos probado a fondo os contaremos todos los detalles al respecto.









MAS INFORMACION

Si estás interesado en alguno de estos productos o si tienes dificultades a la hora de encontrarlos, te recomendamos que visites sus páginas web. Además encontrarás más información sobre las características y otros detalles.

Ascii
www.asciient.com

BSG Labs
www.intensor.com

Cyberstuff
www.cyberstuff.com

Innovation
www.innovation1.com

Interact
www.interact.com

MadCatz
www.madcatz.com

Naki
www.nakiusa.com

Nuby
www.nubyonline.com
info@nubyonline.com

Nyko
www.nyko.com

SC&T America Inc.
www.platinumsound.com

Sony CEA
www.playstation.com

Thrustmaster
www.thrustmaster.com

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

COMO CONSEGUIR EL 100%... Y MÁS

Otra vez podremos disfrutar de las aventuras de Crash y Cortex. Crash en esta tercera entrega tendrá que enfrentarse contra una de las fuerzas más siniestras, Uka Uka el gemelo malo de Aku Aku. Una vez más Crash tendrá que recoger todos los Cristales y Gemas para salvar el mundo. La siguiente guía te mostrará la mejor forma de conseguirlas. ¡Pero espera, aun hay más! Te mostraremos el camino a los dos niveles secretos y el modo de conseguir un fabuloso 105%. Así que ya puedes ir preparando tu PlayStation, el mando y un buen cojín para las sorpresas que te vamos a desvelar.

cristales y gemas

CRISTALES

Los cristales no te serán dificiles de conseguir, siempre están en un sitio fijo y solo tienes que acercate a ellos para cogerlos. Despues intenta salir del nivel con vida y listo. En cada habitación interdimensional, una vez hayas conseguido los cinco cristales, podrás luchar contra el jefe de la zona. Cuando hayas ganado al jefe tendrás libre acceso a los niveles. Los jefes una vez eliminados te darán armas especiales. También puedes conseguir las gemas de cada nivel, pero no te preocupes con conseguir los cristales será suficiente para luchar contra Cortex y terminar el juego, además habrás conseguido los cinco poderes especiales.

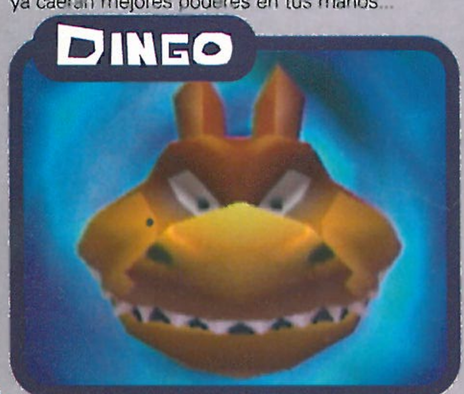
Los jefes y poderes

TINY



Te será fácil derrotar a Tiny. Sal corriendo y cuando Tiny clave su tenedor de cocina patea su "Tiny" trasero. Lo difícil es esquivar a los leones, lo mejor será correr a los lados y si se acercan demasiado salta encima de ellos. Ganarás la super caída... ¡Eh tranquilo¡, solo es el primer jefe, ya caerán mejores poderes en tus manos...

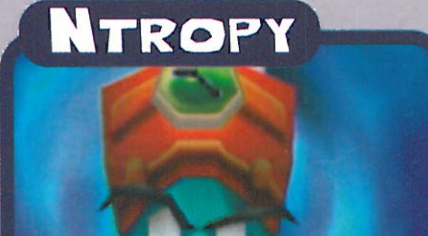
DINGO





Lo que sube baja. Vigila las sombras del suelo nevado, anticipa los lugares donde caerán sus disparos y mantente en movimiento. Cuando Dingo se prepare para disparar espera hasta el último momento (estará quieto unas décimas de segundo) cambia de dirección esquivando sus disparos, poco a poco (en dos o tres tiros) Dingo habrá abierto un camino en la barrera de protección, acércate y dale un poco de su propia medicina. Recuerda salir a toda prisa, solo dispondrás de unos segundos antes de la explosión. El nuevo poder (doble salto) te vendrá muy bien para las siguientes fases.

NTROPY



Si calculas bien los movimientos en el momento justo podrás saltar por encima de las bolas de fuego.

Para evitar las cargas eléctricas usa el salto normal, así tendrás un tiempo adicional para prepararte para el siguiente ataque. Corre hacia él y dale cuando las losas del suelo cambien. Otra oportunidad para atacarle será cuando recargue su arma (que será tarde o temprano). El nuevo poder es realmente interesante, el Tornado de la Muerte te vendrá muy bien cuando tengas que cruzar grandes precipicios. ¡Oh, mira! ¡¿Qué es eso?! ¿Un avion? ¿Superman?, ¿Supercoco?... ¡Un marsupial volador!. Realmente este poder te vendrá de perlas.

N. GIN



Sácate de encima las ametralladoras de N. Gin lo antes posible. Cuando no te vea (ponte detrás de su codo) y se ponga amarillo atácale. Destruye velozmente los lanzaproyectiles. Prepárate por que en su segunda forma N. Gin es mucho más duro de roer. De la puerta de N. Gin saldrán unas pequeñas cosas marrones. Apunta a la primera, elimina las armas de sus brazos y destruye los lanza proyectiles. Si vences obtendrás un poder muy bueno "El Cañón lanzamanzanas", definitivamente ha valido la pena la lucha.



GEMAS

En la mayoría de los niveles te recompensarán con una Gema normal si rompes todas las cajas del nivel. Pero hay Gemas de color que solo se pueden conseguir visitando varios niveles o encontrando de casualidad una porción oculta de otro nivel. ¿Confundido?. Echa un vistazo a esta guía de Saltos entre Niveles. Pero lo bueno es que si te haces con las 30 Gemas podrás ver el segundo final el juego.

Saltando niveles para hacerte con las Gemas de color

¿Acaso sabes que son esas plataformas transparentes? ¿Creías tener todas las Gemas y no tienes las de color? Aquí te contamos como y donde encontrarlas.

Nivel Cuatro, Doce y la Gema Roja



En tu primera visita al nivel cuatro recoge el Cristal y hazte con la Gema normal. Pero no podrás recoger la segunda Gema hasta que visites el nivel Doce y consigas la Gema Roja. Eso significa que...



Salva la partida. Vuelve al nivel Cuatro y la plataforma transparente tendrá consistencia. Salta encima y déjate llevar.



Este es uno de los caminos más difíciles de todo el juego. Apréndetelo de memoria, sal y lee la partida anterior. Vuelve por el mismo camino y no salves o perderás un montón de vidas. Tu mismo...

Nivel Siete, Veintisiete y la Gema Amarilla



Consigue la gema rompiendo todas las cajas de este nivel, poniendo especial atención a las ocultas como esta.



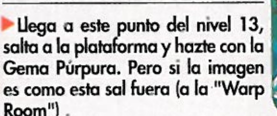
Este nivel será realmente raro, ya que en el Nivel 27 hay una parte muy pequeña del nivel 7. Hazte con la Gema Amarilla y pasa con cuidado las cajas de Nitro. Después no habrá necesidad de volver al nivel 7. Ahora tienes las Gemas de los dos niveles... Pero recuerda que necesitarás 10 Reliquias para entrar a este nivel 27.

Nivel Nueve, Trece, y la Gema Púrpura

A medio camino del nivel podrás ver el camino a la Gema Púrpura, pero no hay forma de llegar si no tienes el poder para hacer Saltos Dobles.



No podrás coger ninguna gema hasta visitar el nivel 13, por ahora no te preocupes por esas cajas del techo. Cuando vuelvas rómpelas con el Doble Salto, por ahora déjalas como están.



Llega a este punto del nivel 13, salta a la plataforma y hazte con la Gema Púrpura. Pero si la imagen es como esta sal fuera (a la "Warp Room") .



Nivel Once, Veintisiete y la Gema Amarilla



La primera vez la plataforma estará vacía. Cuando vuelvas la verás con la Gema Amarilla, como en esta imagen. Antes de subir sigue más adelante y rompe el huevo.



Conduce al pequeño T-Rex hasta aquí y vuelve a por tu merecida Gema Amarilla. Nos lo agradecerás más tarde...



Para coger la Gema Azul del nivel dieciséis tendrás que hacer el nivel veinte. En este nivel podrás encontrar el primer cristal y una Gema normal.



Tienes que llegar a este punto (justo a la mitad del nivel 20) sin perder ninguna vida y la plataforma estará sólida. Será complicado, aunque puede que esto te facilite las cosas, sigue leyendo...



Corre por el nivel 20, vence a N.Gin. y consigue el lanzamanzanas. Ahora eliminar a los enemigos será pan comido.



Quítate de encima las cajas de nitro con un manzanazo. Ahora conseguir la Gema Azul será fácil. ¿Nadie podrá detener este marsupial?



Nivel Diecinueve y Veintinueve: Frenesí Futuro

Consigue el Cristal del nivel 19 y sigue hasta el nivel 29. En este nivel solo conseguirás 96 cajas. Cuando visites el Futuro por primera vez no te preocupes mucho por el Area de Bonus. Al volver desde el nivel 29 prepárate para manejar las situaciones más difíciles, un buen equipo lo es todo.



▲ Al final del nivel 29 podrás conseguir la primera Gema (tras romper todas las cajas). Recuerda, solo se puede acceder a este nivel teniendo 20 reliquias. Será mejor que te familiarices con las pruebas de tiempo.

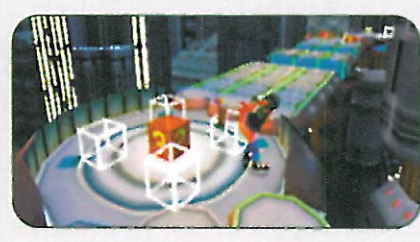


▲ Cuando el nivel 29 te envíe directamente al 19, vuelve hasta el principio del nivel y hazte con todas las cajas para recoger la segunda Gema. Antes de empezar golpea el Check Point (a tu derecha).

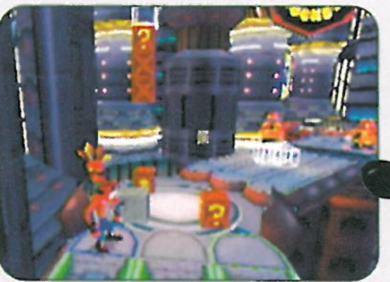
Nivel Veintiuno, Veintitrés y la Gema Verde.



▲ Si haces el nivel 21 sin la Gema Verde del 23, simplemente coge el cristal y no entres al nivel 22. Ve directamente al 23.



▲ Vuelve al nivel 21 con la Gema Verde, rompe todas las cajas, incluyendo las de este punto. Delante hay una caja sólida (!). Dispara y las cajas son tuyas.



▲ Si ves igual esta pantalla, todo perfecto. Pero si accidentalmente golpeaste la Caja para Saltar con tu Lanzamanzanas, lo mejor será empezar de nuevo. EN ESTA ZONA NO ROMPAS NINGUNA CAJA, YA VOLVERÁS.



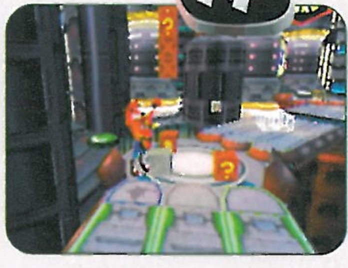
◄ Es mejor dejar este Check Point para más tarde. Rompe todas las cajas hasta que llegues a las de TNT. Déjalas, sigue avanzando y entra en el área de Bonus.



▲ Elimina todas las cajas y enemigos, salta sobre la Gema Verde y será tuya. La mejor forma de sobrevivir es ir tranquilamente y hacer buen uso del Lanzamanzanas.



▲ Aparecerás aquí tras conseguir la Gema Verde, prácticamente al principio del nivel. Ahora las cajas de arriba estarán rellenas, la caja para saltar será la única forma de alcanzarlas. Rompe todas las cajas normales y termina el nivel. Usa el Check Point que dejaste atrás.



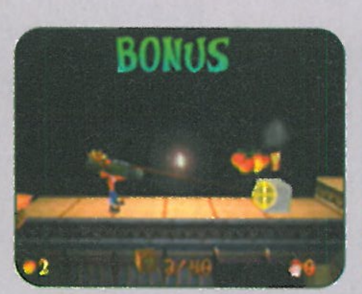
▲ Esto te debería resultar familiar. Pégate a la pila de cajas, golpea la de abajo y sal. Continúa hasta el final andando, pero asegúrate de entrar al Area de Bonus. Cuando llegues al Checkpoint tendrás 82 cajas.

Nivel Veinticinco



▲ Para conseguir las dos Gemas de este nivel tendrás que tener las cinco gemas coloreadas. Salta sobre la Gema Azul y monta en las otras cuando vayan apareciendo. Recibirás una Gema al final del camino.

► Hemos ignorado los niveles de Bonus, pero en el 25 será necesario romper todas las cajas del nivel para coger la otra Gema. No será fácil, pero os hemos intentado iluminar el problema. Al final del nivel hay nitro, mucho cuidado.













¿Siempre llegas tarde a tus citas?

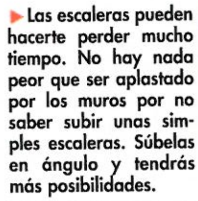


◄ ¡Nunca sobrestimes el poder de la máscara! Algunos niveles tienen hasta tres máscaras. Y ya sabes lo que eso significa...Muchas veces están ocultas tras otras cajas, asegúrate de romper todas las cajas agrupadas.

► En las pruebas con la moto mantén el reloj a la vista entre 30 y 45 segundos antes de arrancar. Ahora tendrás el camino libre para ir a toda velocidad.



◄ En los niveles con plataformas móviles, alfombras voladoras y agua móvil, el primer enemigo decidirá el transcurso del nivel. Empieza tu prueba cuando esté a la izquierda o la derecha y mira como cambia el nivel.



► Las escaleras pueden hacerte perder mucho tiempo. No hay nada peor que ser aplastado por los muros por no saber subir unas simples escaleras. Súbelas en ángulo y tendrás más posibilidades.



◄ En los niveles acuáticos pasarás años en estas puertas eléctricas. No les sigas el juego e intenta pasar justo por el medio (como en la imagen). Tendrás que darte mucho impulso (agarra el mando y prepárate para ir a toda pastilla).

► Cuando manejes el tigre mantén apretado el botón de velocidad todo lo posible, así podrás pasar por delante de los dragones sin tener que saltarlos e incluso, si vas suficientemente rápido, atravesarás los barriles.



◄ Si activas los mecanismos móviles y esperas a que reaparezcan es como esperar que nieve en el infierno. Evita tocar los mecanismos al saltar.

NIVELES SECRETOS!

Eso es, los hemos encontrado y aquí los tienes. Cada Gema y Reliquia añadirán un 1% a tu 100%. La carretera de Crash guarda la entrada al nivel 31, y en el nivel Dino Might está la entrada al 37.

Nivel: Hot Coco

Golpea la señal alienígena y en un momento aparecerás con la Moto Sky en territorio peligroso. Para coger la Gema rompe las 70 cajas. Empieza por las boyas amarillas de la derecha y sigue alrededor. Para conseguir la reliquia tendrás que deshacerte de las cajas de Nitro. Corre hasta la mitad del nivel y salta para golpear la admiración verde. Y vuelve a la salida.





Nivel 32: Rex Eggipus





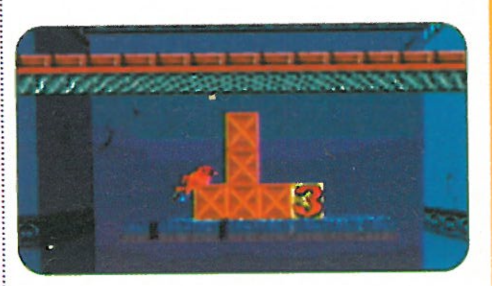
Si tienes la Gema Amarilla podrás acceder al nivel 32. Ve con la Gema al nivel 11 y cuando el dinosaurio te pise los talones corre hacia el segundo Pterodáctilo, este te cogerá y saldrá volando hasta su nido. En este punto perderás cualquier máscara mágica. Monta al pequeño T-Rex hasta el final del nivel y recoge la Gema, entra en el nivel por el mismo camino y haz la prueba de tiempo para conseguir la reliquia.



◄ El nivel 13 tiene una de las reliquias de Oro más difíciles de conseguir. Después de que el cocktail Molotov caiga espera cerca del reloj un segundo y medio ¡y sal a toda prisa! Así todo el camino será más fácil.



▲ Si quieres la reliquia de Oro deberás tener este tiempo en este punto del nivel. Reduce la velocidad justo antes de saltar a la reja o te saldrás del borde.



▲ Para ganar esos 3 segundos déjate caer en la plataforma lo antes posible. Golpea las cajas mientras te mueves a la derecha. Salta justo en el borde para detener el giro, vuelve a la plataforma y salta a la reja de nuevo. Toda una acrobacia.

RELIQUIAS

O sea que tienes todos los cristales y solo has visto el primer final ¿quieres más acción?. Tendrás que conseguir todas las gemas, pero necesitarás muchas reliquias para acceder a la Warp Room de reliquias. Con cinco accederás a la habitación y a los niveles 26 y 27. Pero el nivel 30 requiere tener muchas más reliquias. Sube al botón para ver cuantas...

RELIQUIAS DE ZAFIRO

Las reliquias de zafiro son muy fáciles de conseguir, y te serán necesarías para conseguir las Gemas. Vuelve a los niveles después de conseguir el Cristal y supera la prueba de tiempo. Para conseguirlo no pares por nada y golpea todas las cajas de tiempo extra.

RELIQUIAS DE ORO

Estas reliquias son algo más difíciles de conseguir que las de Zafiro. En muchos niveles lo mejor será esperar hasta ganar a N.Cortex para conseguir las botas de velocidad. En los niveles bajo el agua o en los que conduces algún tipo de animal o vehículo podrás intentar conseguir las reliquias de oro. Pero recuerda, si consigues 30 reliquias de Oro o más y vas al Coco Warp Room. ¡Habrás conseguido el 105%!

RELIQUIAS DE PLATINO

Este si que es un verdadero desafío. Solo podrás conseguirlas si realizas una carrera perfecta. Corre, corre y no pares por NADA. Si consigues las 32 reliquias, te adelantamos que estás pirado y te aconsejamos que asegures esos dedos, valen una fortuna. Pero tranquilo te será imposible conseguirlas si no vences antes a N.Cortex. y tienes todas las gemas.



Tenchu: Como permanecer invisible



En contra de títulos como Ninja Gaiden, Shinobi o Ninja Warriors, tu objetivo será evitar los espacios abiertos y a la hora de destruir a tus enemigos será mejor que lo último que sientan sea el frío metal de tu espada. Tu mejor aliado serán las sombras, de esta manera si vas con disimulo y astucia podrás conseguir grandes logros en este juego. Hemos creado esta guía para ayudarte a no ser detectado en ninguno de los niveles, por lo que tendrás que aprender bien todas las técnicas de un buen ninja.
No pienses que va a ser fácil, pero no te alarmes, nosotros te enseñaremos a atravesar por todos ellos dejando limpio el nombre de los maestros ninjas. ¿Serás capaz de hacerte con todos los niveles?

ESTRATEGIAS GENERALES

Si dudas... ¡agachate!

Agácharse será una de las habilidades más útiles. Te será mucho más fácil alcanzar a un guardia o a un perro. Necesitarás estar agachado si hay un enemigo cerca o si estás explorando un territorio desconocido. En definitiva, agacharse es crucial si quieres tener alguna oportunidad de sobrevivir.

Antes de cruzar una esquina, mira...

No importa lo confiado que estés, siempre antes de cruzar una esquina no salgas sin mirar lo que te espera. Pégate a la pared y usa el botón de mirar para asegurarte que no hay moros en la costa.

Permanece en las alturas

Procura subir a los tejados siempre que puedas. De esta forma podrás acercarte a un guardia sabiendo que te encuentras fuera de su campo de visión, aun así será mejor que te mantengas agachado ya que en los tejados también encontrarás enemigos que podrán advertir tu presencia. Vigilar a esos pequeños gatos, te pueden llegar a resultar un incordio si maúllan, los guardias no están precisamente "sordos".

Las estrellas son para los perros

Ten cuidado al lanzar los Shuriken a los guardias, alertarán de tu presencia al resto. Las estrellas son más efectivas para deshacerse de perros molestos, ya que hacen poco daño (pero recuerda estar alejado o en un tejado)

Vigila el sensor

El sensor de enemigos es una de tus mejores herramientas. Simplemente observándolo conseguirás mucha información sobre una zona. Cuando el indicador llega al máximo significa que tu enemigo está muy cerca. Si te alejas o te acercas el indicador variará su tamaño, de esta manera podrás hacerte una idea de la localización exacta (y de las rutas) de tus enemigos, lo cual te será de gran utilidad para no ser descubierto.

Tecnicas de lucha

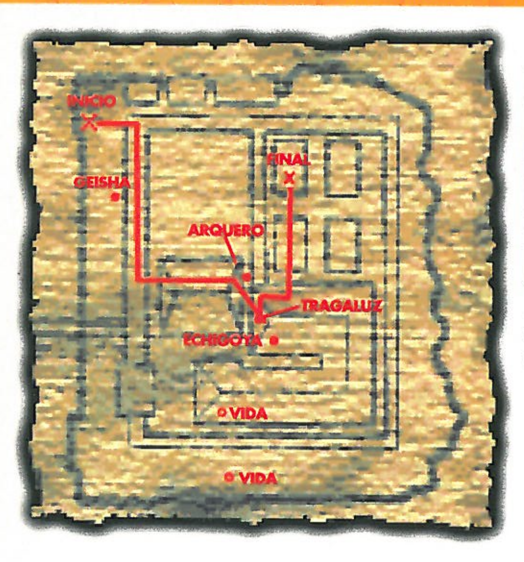
En la lucha, agáchate. Es una técnica defensiva eficaz, sobre todo contra arqueros o enemigos con armas. Agacharse y rodar hacia los laterales es una buena táctica para atacar a tus enemigos de forma limpia, permitiéndote retroceder y alejarte rápidamente del peligro.

Bloqueo

El bloqueo es fácil de usar y resulta muy útil contra los enemigos del juego. Procura mantener a los enemigos enfrente, sobre todo si te enfrentas a varios a la vez.

Adelante

Observa la forma de atacar de tus enemigos y adelántate a sus movimientoas para tener ventaja. Empieza la lucha bloqueando y elige el momento oportuno para atacar, recuerda no dejar la guardia baja.

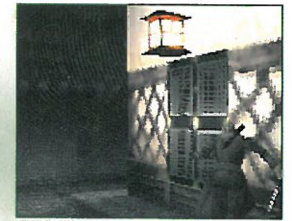




▲ Los garfios serán tus amigos, es muy difícil que un enemigo pueda verte desde el suelo.



▲ Esta entrada en el primer nivel es un punto clave para ganar rápida y limpiamente.



▲ Mientras el guardaespaldas te entretenía, Echigoya huirá a éste almacén. No lo dejes escapar.

Jefe

Si Echigoya ya era bastante malo y encima lleva una pistola, imagínate cuando el guardaespaldas entra en acción. Para deshacerse de él protégete de sus primeros ataques y golpea con rapidez. Cuando muera persigue al verdadero jefe y... ¡acaba con él!



▲ El guardaespaldas te puede hacer daño. Aprieta "Fecha Abajo" para detener sus ataques.



▲ Echigoya es débil cuerpo a cuerpo, pero ten mucho cuidado con su pistola.

Nivel 1: Castiga al Mercader

Agachate. Habrá una geisha enfrente, rueda hacia atrás y espera que se aleje. Avanza y lanza el gancho al tejado para subir. Gira 90º a tu derecha. Corre hacia adelante hasta que veas un edificio a tu izquierda. Lanza el gancho y avanza por el lado derecho del tejado. Verás un tragaluz en uno de los tejados. Sube al hueco y dejate caer por la trampilla del suelo. Ahora tendrás que enfrentarte contra el guardaespaldas de Echigoya. Al luchar, permítele adelantarse, bloquea sus dos primeros ataques. Cuando termine, ataca dos veces y termina poniendote en defensa. ¡Bloquear es esencial!. Cuando hayas terminado con él, sube por el agujero por el que habías venido. Sal por la ventana y sube al tejado, gira a la derecha y sube al tejado del edificio contiguo (camina por la parte más alta del tejado y el arquero no te verá). Cuando el camino esté libre sigue y entra por la puerta del edificio. Ahora el mercader pagará sus cuentas. Evita sus disparos rodando hacia los lados y mándalo al infierno.

Nivel 2: Entrega el Mensaje Secreto

Nada más comenzar el nivel apunta con tu gancho hacia el tejado que está enfrente, ya que sino serias descubierto por un ninja. Una vez estés arriba muévete al otro lado del tejado y acércate al borde. Observa al ninja rojo y cuando no esté mirando salta y... ejem... ¡decapítalo! (un buen maestro ninja disfruta de estos momentos... jejeje). Muy rápidamente sigue hacia adelante, dejando atrás el espantapájaros, hasta llegar al final del mapeado (no podrás avanzar más). Gira a la derecha 90º y sigue avanzando hasta ver un edificio (la mejor opción para avanzar es moverte rodando por el suelo), antes de llegar ten cuidado con el perro a tu derecha. Sube al tejado. Camina hacia adelante y pégate a la pared derecha del edificio. Ten cuidado con la geisha. Dirígete corriendo hasta dejar a la chica al otro lado. Pero ten cuidado al avanzar con el ninja rojo que está cerca del tejado derecho, tus opciones son eliminarlo o esperar a que se vaya, después dirígete a la izquierda por la avenida y metete en el agua, siempre quedándote a la izquierda (si intentas hacer todo este camino por la derecha serás detectado por casi 5 ninjas rojos). Una vez hayas llegado al otro lado del río, arrástrate hasta que tengas a la vista (pero no el a ti) a un ninja en el puente. Cuando se de la vuelta , no tienes otra opción, mátalo (no sufras solo es un juego, no te mandarán a la cárcel por ello). Ya puedes terminar el nivel.


▲Un ninja rojo aparece nada más empezar el nivel. ¡Sube rápidamente al tejado o será demasiado tarde!


▲ Esta geisha no te pondrá las cosas difíciles... si no te ve, vigila hasta que esté de espaldas y aléjate.


▲No le des ninguna oportunidad al ninja rojo y mátalo antes de que éste pueda acabar contigo.


▲ A la izquierda está el ninja que debe recibir el mensaje, pero ten cuidado que no te vean.

Nivel 3: Rescata al ninja capturado


▲Ten cuidado con el perro que está a la derecha de la imagen. Dirígete rápidamente a la cueva


▲ No dejes que los guardas sepas que estas ahi, deslizate sin que te vea y haz tu trabajo.

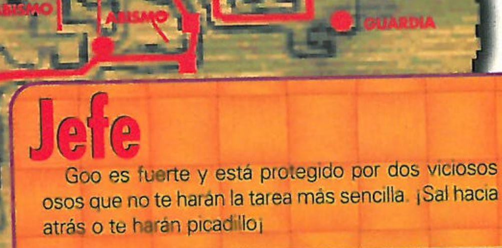

▲Lanzar un garfio a una puerta separada por un abismo será una buena forma de entrar.


▲ Esta es la parte más difícil. Tendrás que acercarte lo suficiente para ver al guardia, pero sin que el te vea a ti.



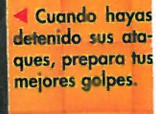
Gira 180 º y corre hasta la pared. Gira 90 º a la izquierda y corre pegado a la pared, pero ten cuidado de no alertar al perro que está a tu izquierda. Entra en la cueva de tu derecha y camina por ella, con cuidado de no alertar al guardia. Dirígete hacia el borde de la trampilla. Usa el gancho para saltar el agujero. A tu izquierda verás un precipicio con una pequeña puerta al otro lado. Apunta el gancho arriba, justo en el centro de la puerta. Al caer te agarraras al bordillo en el último segundo. Avanza por el pasillo y abre la puerta. Sube al lado izquierdo y espera a que el guardia esté de espaldas y mátalo, da media vuelta y dirígete hacia el puente. Una vez en el centro lanza el gancho a la parte superior de la puerta derecha. Ve hacia adelante y atraviesa la puerta de metal caminando hacia tu derecha hasta llegar a un túnel inclinado. Ten cuidado con el guardia que duerme delante de ti; mátalo o pasa delante de el sin hacer ruido. Muévete poco a poco hasta alcanzar la puerta sin llegar a abrirla. Echate hacia un lado para poder ver al guardia que espera tras la puerta. Cuando se de la vuelta abre la puerta y mátalo. Sube por el corredor para luchar contra el jefe de la fase y sal rodando hacia atrás. De esta manera no tendrás que enfrentarte con los osos y el jefe a la vez. ¡Ten cuidado de no usar el gancho cerca de las antorchas!

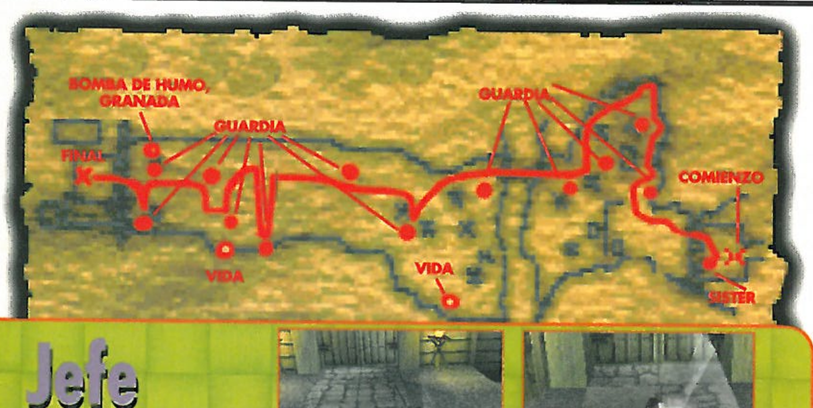
Jefe



Goo es fuerte y está protegido por dos viciosos osos que no te harán la tarea más sencilla. ¡Sal hacia atrás o te harán picadillo¡


► Rueda hacia atrás y Goo te seguirá por el pasillo.


◄ Cuando hayas detenido sus ataques, prepara tus mejores golpes.





▲ Este nivel tiene cientos de guardias, tendrás que ocultarte y no ser visto.



▲ Algunas áreas tienen guardias dobles, se rápido y cauteloso

Jefe



El hermano, al igual que la hermana harán de tu vida un infierno. A la hermana la conocerás nada más empezar. Al hermano al final... si llegas.

▲ Los ataques de la hermana son lentos, pero es muy fuerte. Ten cuidado.



▲ El hermano te liquidará si no sabes bloquear. Cuidate o acabarás en pedacitos.



▲ Pégate a la pared evitando a los dos arqueros.



▲ Evita ser detectado por el arquero o alertarás a todos los guardias.

Nivel 4: Alcanza el punto de llegada

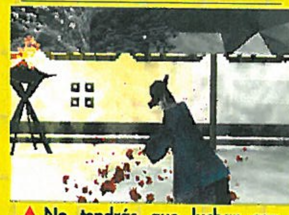
Sal hacia adelante y ataca a la hermana, tendrás un segundo adicional antes de que ella esté preparada, aprovéchalo bien. ¡En la lucha no olvides protegerte! (Si pierdes mucha vida o tardas en matarla, los guardias alertarán de tu presencia y se pondrán en posiciones más seguras). Usa el gancho y sube a lo más alto de la puerta, vigila que no haya ningún guardia a la vista, (y si hay alguno ocultate detrás de la pequeña valla y mátalo). Vuelve al muro y con cuidado de no ser visto por el vigilante, acércate al guardia que lleva una lanza, espera el momento justo, y sal corriendo hacia la caseta sin ser visto. Trepa al borde y cuando el guardia más cercano esté de espaldas sal corriendo rápidamente y mátalo, ahora dispondrás de escasos segundos para agacharte y pegarte al borde del montículo. Ahora tendrás la difícil tarea de matar al guardia sin ser detectado por el perro de tu derecha, cuando hayas memorizado sus trayectorias busca el momento justo y elimina al guardia. Ya puedes dirigirte al puente. Tendrás que agudizar la vista y esperar al guardia del otro lado, cuando veas el campo libre mátalo. Ponte detrás del tocón de madera, así el otro guardia no te verá y podrás matarlo. Rueda hacia atrás hasta pegarte a la pared. Deslízate por ella hasta divisar un arquero. Busca el momento y dególlalo. Gira a la izquierda y ve hacia el bambú. Verás un guardia a tu izquierda. Espera que retroceda, ve corriendo y mátalo. Camina un poco hacia atrás y avanza hasta el borde para llegar a un área retirada. Acaba con el guardia que lleva una lanza, hazte con la poción curativa y acaba con el otro guardia (ten cuidado al eliminar al primer guardia o el segundo te verá). Rueda hacia adelante y cuando el siguiente guardia camine hacia ti, espera que esté de espaldas y elimínalo, pero ten cuidado hay un arquero en la torre izquierda. Cuando veas al arquero de espaldas lanza el gancho a la parte superior de la torre y mátalo. Baja y atraviesa la verja. Ahora lucharas contra el jefe final. Recuerda bloquear sus ataques dobles y lanzar dos o tres golpes rápidos.

Jefe

Los dos jefes de este nivel te darán muchos problemas. Primero tendrás que luchar con el guardaespaldas, no te preocupes no es más duro que un guardia normal.



▲ El guardaespaldas suplicará tu perdón, pero morirá antes de de sacarle la información que necesitas.



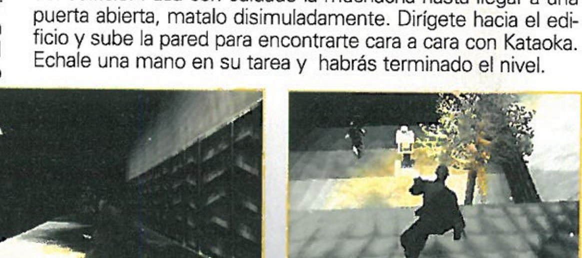
▲ No tendrás que luchar con Kataoka. Cuando lo encuentres verás como él mismo hace tu trabajo, aunque tu le echarás una mano...

Nivel 5: Ejecuta al Ministro Corrupto

(Lleva un arroz envenenado) Avanza agachado por la pared derecha hasta ver a un guardia, espera que esté de espaldas y mátalo. Con cuidado avanza poco a poco y mata al arquero cuando esté de espaldas. Continua hasta llegar a una zona arbolada. Sube al tejado de tu izquierda. Ahora tendrás un guardia en el suelo a tu derecha y otro enfrente. Tira una galleta de arroz envenenado al guardia del patio, mata al primer guardia mientras el otro se ahoga, despues despachale. Ahora necesitarás eliminar al arquero que espera detrás del muro del patio. Ocúltate en la pequeña zona tapada por ramas y cuando esté de espaldas mátalo.

Una vez hayas eliminado al arquero no habrá enemigos en esta zona. Sin embargo, antes de ir a por el guardaespaldas tendrás que eliminar a unos cuantos guardias más o llamarás la atención de los enemigos cercanos. Sube al borde del balcón y mata al guardia por la espalda. Salta al tejado y mata al guardia del patio. Ahora podrás luchar cara a cara contra el guardaespaldas. Camina hacia donde estabas antes (el balcón) y dirígete hacia el pozo. Tras eliminar al guardaespaldas solo habrá un par de guardias entre tu y Kataoka.

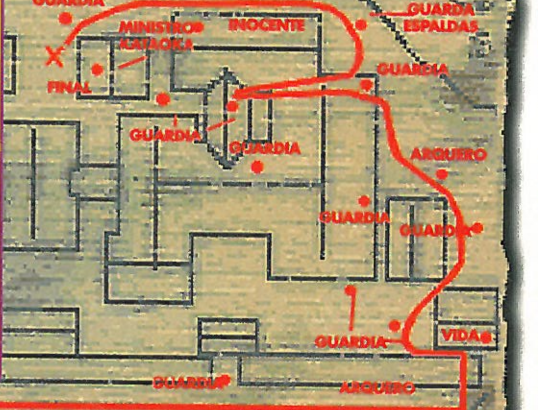
Desde el pozo, corre hacia adelante hasta el lado derecho del edificio. Pasa con cuidado la muchacha hasta llegar a una puerta abierta, matalo disimuladamente. Dirígete hacia el edificio y sube la pared para encontrarte cara a cara con Kataoka. Echale una mano en su tarea y habrás terminado el nivel.



▲ Permanece agachado. Tu única protección serán las sombras. Máta al guardia cuando esté despaldas.



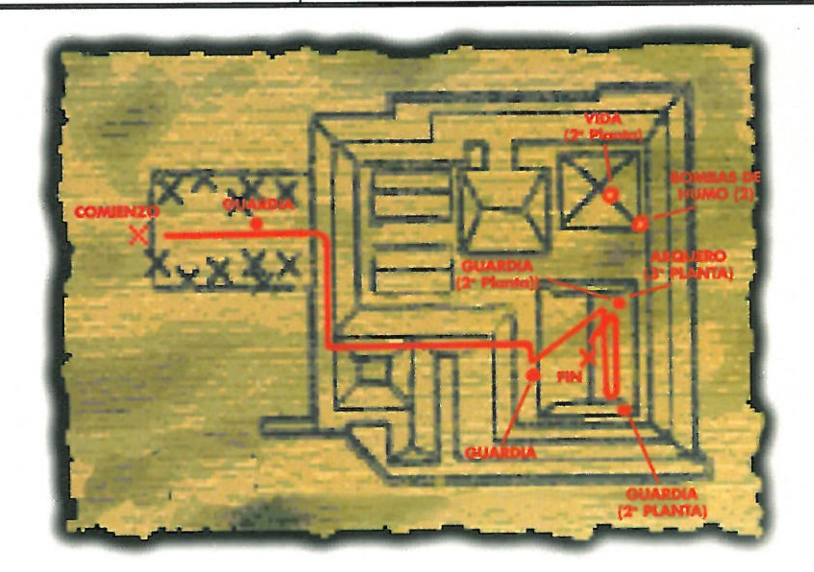
▲ Usa el arroz envenenado contra uno de los guardias y aprovecha este momento para matar al otro.



▲ Sube cuando el guardia te dé la espalda, hasta entonces aguanta. Espera debajo del balcón.



▲ Para matar a este guardia tendrás que estudiar su trayectoria. Esta te será una táctica muy util en el juego.




▲Subir a esta construcción será la única forma de acceder a lo alto del tejado. Afina tu puntería.


▲Este guardia es lo único que puede impedirte entrar al templo. Aplícate el cuento y a por todas.


▲Un fallo de programación te permetira ver lo que te espera dentro..


▲Humanos y bestias caerán en la trampa del arroz envenenado.

Nivel 6: Infiltrarte en el templo Manji

Coge un arroz envenenado. Corre adelante y agáchate antes de desembarcar. Delante colócate justo en el borde y asomate ligeramente, espera hasta que el guardia esté de espaldas, salta y mátalo. Una vez abajo pégate a la pared y usa la cámara para poder ver lo que detras de la puerta. Entra cuando veas que el guardia que está apostado en la plataforma se aleja, agáchate y rueda hasta colocarte debajo de la plataforma izquierda. Apunta con el gancho al centro de la plataforma. Espera a que el guardia se de la vuelta, sube y mátalo (¿no es genial este juego?). Ve al otro lado y mata al otro de la misma manera. Vuelve a la plataforma izquierda y tira el arroz envenenado, el ansioso guardia del piso de arriba después de bajar se lo comerá, pero mátalo antes de que se lo coma, recoge el arroz envenenado. Usa el gancho para llegar a la segunda grada y salta desde allí a la cabeza del ídolo. En ese momento aparecerán los jefes, acaba con ellos.

Jefe

No es solo contra el lider del culto contra quien tendrás que enfrentarte. El lider se ha tragado la piedra. Una vez la tengas tendrás que enfrentarte contra Onikages. Por suerte solo tendrás que quitarle la mitad de la vida.


▲Matar al lider del culto no es dificil, pero recuerda protejerte de sus ataques.


▲Las patadas de Onikage son rápidas y fuertes, protegerte en todo momento.

Nivele 7: Destruye al Enemigo Pirata

Coge un arroz envenenado. Cruza el puente. Colocate detrás de la caja, el perro o el guardia no te verán. Cuando veas al perro a tu derecha tirale el arroz envenenado y mátalo antes de que llegue a comerse el arroz. Ve al el edificio de en frente y sube con el gancho. Rueda hacia adelante hasta una abertura, salta por ella, pero recuerda vigilar la posición del perro de abajo. Rueda hasta llegar al borde del tejado. Verás a un aldeao dando un paseo nocturno. Espera hasta que se aleje. Salta al tejado de tu derecha y corre hasta ver una calle. Observa al guardia de tu izquierda y cuando veas el camino libre baja. Cruza y sige camino abajo hasta llegar a una pared. Pégate a la pared y mata al guardia gordo de tu derecha. Ahora con el camino libre cruza la calle hasta llegar a la siguiente calle. Camina hacia adelante manteniendose justo entre el arrecife de piedra (a la derecha) y el barco pirata (a tu izquierda).

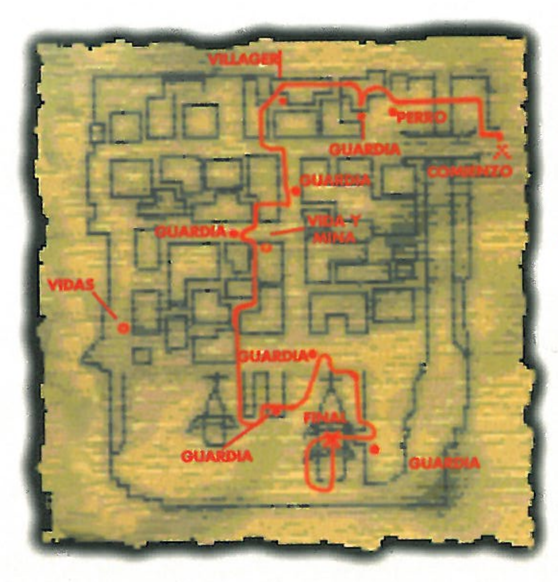
Una vez en el agua espera a que el indicador rosa se apague. Asoma la cabeza y observa al guardia que espera a tu izquierda. Nada hacia la orilla y agarrate al borde. Mata al guardia cuando esté distraido. Vuelve al agua y pegado a la pared ve nadando hasta llegar al barco. Lanza el gancho al borde superior del muro y quedate agarrado justo al bordillo (una táctica muy útil). Observa al guardia que a tu derecha y deslizate a la derecha. Aprovecha cuando el guardia este de espaldas y mátalo. Tendrás que agacharte para evitar ser visto por el pistolero. Ahora solo te queda lanza el gancho al mastil y subir a bordo. Despues de la secuencia animada tendrás que vertelas con el jefe. Para vencerle la mejor táctica es saltar fuera del barco y dirigirte nadando hasta la popa del barco. Lanza el gancho y colocate detrás del pistolero, ahora matarlo solo será cuestión de apretar un botón.



Estos piratas han venido a saquearlo todo, haz que aprendan la lección.

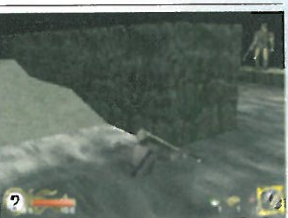

▲Después de librarte del pistolero tendrás el camino libre para eliminar al Pirata.


▲No te preocupes, sus ataques no son nada comparados con los de un maestro ninja como tu.




▲Dale al perro arroz envenenado y lejalo en trance.


▲Colega no te acerques demasiado al borde o el guardia te verá.


▲Este guardia no se mueve, acercate con mucho cuidado para que no te vea.



▲Sólo dos guardias te separan del jefe principal.

Nivel 8: Una Cura para la Princesa

Coge un gas de sueño y un shuriken antes de empezar. Escóndete detrás del árbol y espera a que el perro te de la espalda (usa los botones de cámara para vigilarlo). Mátalo y rueda hasta el árbol de enfrente. Colócate cerca del borde para poder observar al guardia de la izquierda, mátalo y sal rodando hacia atrás, Dirigete hacia la derecha hasta llegar a un árbol desde el que puedras ver un perro. Cuando se gire corre y mátalo. Después tendrás que esconderte detrás del árbol y dirigirte hacia el siguiente. Verás un enemigo delate. Tras eliminarlo sigue tu camino. Dirígete al puente y espera a que tu próxima víctima se de la vuelta. Lánzale el gas de sueño (cuando el indicador se ponga amarillo), dirígete hacia él y mátalo. Gira a la derecha y verás otro perro en la cima, espera hasta que te mire (el indicador se pondrá amarillo), apunta con tu shuriken y elimínalo (si apuntas bien a su cabeza lo eliminarás usando una sóla estrella)

Corre hacia donde estaba el perro y clava el gancho en el techo de la cueva. Sube y elimina al guardia que vigila desde el otro lado de la cueva. Diritege a la parte superior de la cascada y continua hasta alcanzar el borde del precipicio. Localiza al guardia que está a tu izquierda, mátalo y sube al siguiente risco. Sal con cautela y espera a que un nuevo guardia aparezca. Una vez sus restos sirvan de abono natural, sube a la cueva de tu izquierda. Ten cuidado al salir, habrá un arquero a tu izquierda que deberás eliminar del mapa. Tras esto pégate a la pared de la izquierda y esperar al último guardia, una vez eliminado no habrá más obstáculos para recoger las hiervas con las que curar a la Princesa y terminar ésta octava fase.



▲ Los arboles anchos son excelentes para ocultarse y sorprender a las inocentes víctimas.



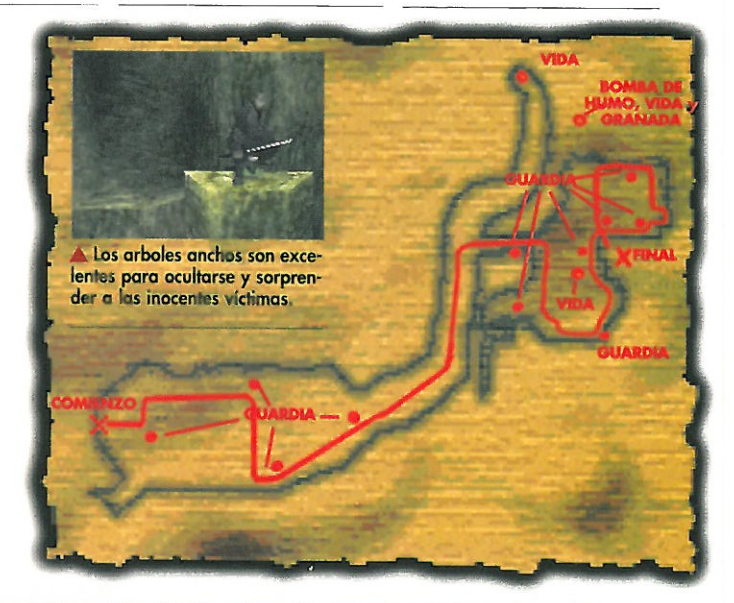
▲ Si estás demasiado cerca del borde los guardias te verán y no te dará tiempo de echarte atrás.



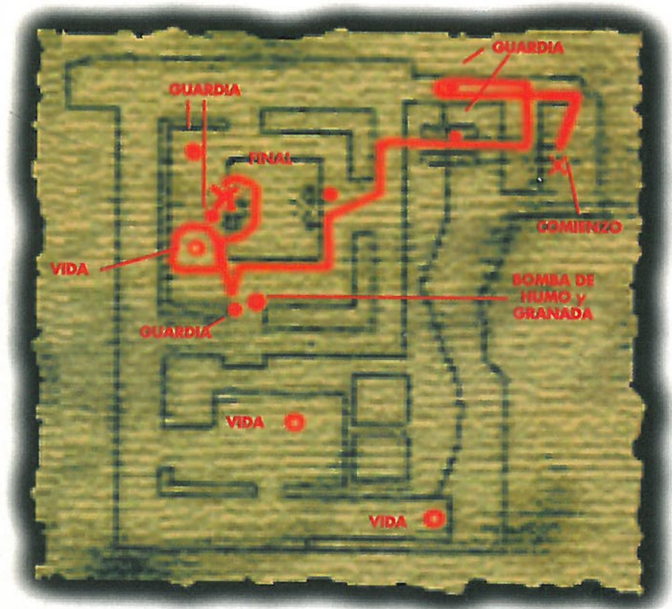
▲ Rikimaru lanza una bomba de gas adormecedor al enemigo del puente.



▲ Apunta tus shuriken a la cabeza del perro (circulo en rojo). Con un sólo tiro acabarás con él.



▲ Los arboles anchos son excelentes para ocultarse y sorprender a las inocentes víctimas.



Nivel 9: Reclama el Castillo

Lleva cinco granadas y una pócima de curación. Gira a la derecha. Usa el gancho para subir. Aparecerá una kunoichi, evita ser detectado agachándote. Cuando se de la vuelta mátala. Agáchate de nuevo y mata al otro guardia. Sube a la repisa y pégate a la pared. Ve hacia la izquierda. Al llegar a la entrada, localiza al guardia, mátalo y sigue a la izquierda. Usa la misma estrategia y manténte pegado a las paredes. Mata al kunoichi que espera en la calle izquierda. Da media vuelta y ve a la puerta de la izquierda. Espera hasta que salga un guardián y corre hacia arriba. Ten cuidado con el guardia que espera en la siguiente planta. Usa el gancho para subir a la repisa, Sube cuando esté de espaldas y acaba con ella. Vía libre, sube las escaleras y enfrentarte a Onikage otra vez. La mejor combinación de movimientos contra él es bloquear, atacar y ¡lanzarle granadas!, etc. Termina pronto o usará una poción que le devolverá 200 puntos de vida.



▲ Acabar con este rufián no será difícil. Ir corriendo y no dejar pistas serán tus mejores bazas.



▲ Este guardia pirado es la única persona que proteje la entrada. Quítate a este personaje de encima y estás dentro.



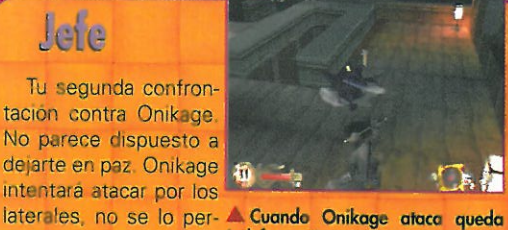
▲ Esta kunoichi nunca sabrá que la golpeó por la espalda. En este juego, tendrás que sincronizar tus movimientos.



▲ ¡Mantén lejos esas espadas a lo Wolverine! Asegurate de que no te ve o te convertirá en comida para perros.

Jefe

Tu segunda confrontación contra Onikage. No parece dispuesto a dejarte en paz. Onikage intentará atacar por los laterales, no se lo permitas y manten tu defensa.



▲ Cuando Onikage ataca queda indefenso. Esa será tu mejor oportunidad, bloquea y atácale sin piedad.



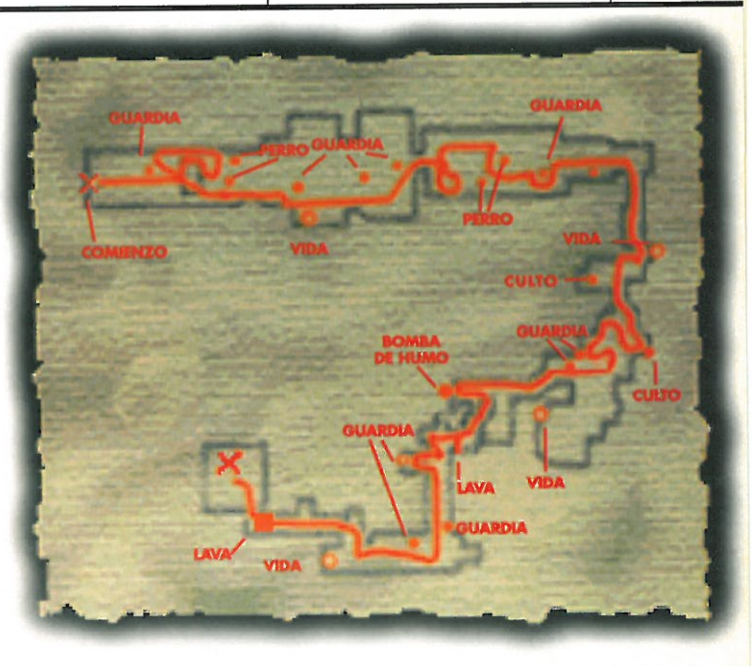
▲ Onikage todavia tiene hambre, si con las granadas no tiene suficiente dale tu espada ninja de postre.

Nivel 10: Libera a la Princesa

Para esta misión Tendrás que llevar nueve granadas, dos hechizos de camaleón, dos arroces envenenados y dos pociones de curación.Corre hacia adelante hasta que aparezca una verja en tu campo de visión. Rueda a la izquierda, pegando tu espalda en la escultura de piedra. Cuando veas que el guardia camina a la izquierda, rueda hacia adelante hasta la escultura cercana. Mueve la visión de cámara hacia la izquierda y localiza al guardia que espera a tu izquierda. Después de detenerse y caminar mátalo. Ve al lado izquierdo de la puerta y sube la verja. Sube y vigila las dos esculturas de piedra, detrás de ellas hay dos perros. Espera el momento idoneo en el que ambos no te localicen y corre hacia más cercano colocándote detrás de la estatua de pierdra. Si uno de ellos sale corriendo hacia tí mantén la escultura entre los dos. Si consigues que se tranquilice espera a que esté de espaldas y mátalo.

Corre hacia la derecha y atraviesa el bosque, manteniendo la puerta a tu izquierda. Pégate en la esquina izquierda de la puerta y mira hasta ver un guardia, eliminalo. Métete en el agua, entra por el lado derecho del puente, verás como el indicador se pondrá en (!?), acabas de alertar al guardia y al arquero que vigilan el puente. Espera hasta que el indicador esté normal y dirígete a la roca con la poción curativa, sube y cógela. Vuelve al agua y ponte bajo el puente (el indicador te volverá a alertar, espera a que se calme la situación y prosigue). Para evitar a los guardias que vigilan la puerta doble usa el hechizo de camaleón . En ésta habitación hay dos perros, pero te detectarán y servirás de comida. Ocultarte tras el pilar de piedra y lanzale al primero un arroz envenenado, espera hasta que se aproxime y mátalo por la espalda, rápidamente vuelve al pilar y evita al segundo perro. Sigue la misma táctica y antes de seguir avanzando selecciona las granadas. Dirígete hacia la puerta y prepárate para luchar por tercera vez contra Onikage. No te confies al luchar contra él. Aplica la ley de la gravedad con tus granadas y quitate de encima a éste pesado, pero no hagas locuras, no uses más de 3 o 4 granadas o te quedarás sin armas para luchar contra el verdadero enemigo final. Recuerda la misma táctica contra el de bloquear, atacar, etc. Y haz todo lo posible por romper la poción curativa que sostiene entre sus manos, si la bebe empieza a rezar.

Ahora estás en una caverna, dirige tus pies ninjas hacia la izquierda y recoje la poción curativa. Ve al pasillo derecho y ascmate. Avanza hasta la esquina y observa al guardian. Corre hacia adelante y salta abajo. Sigue hasta el salón de abajo y ajusta la visión de la cámara hasta ver al guardian que espera a tu izquierda. Colocate a su espalda y... !haz que sufra la cólera de los maestros ninjas¡. Sigue tu camino por el pasillo y pégate a la pared, verás a un guardia lanzale un arroz envenenado y mátalo antes de que lo coja, evita al guardia que vigila desde el otro lado del río de lava. Vete al salon pricipal y sigue recto (pegado a la pared) hasta llegar al vestíbulo más cercano. Elimina al guardia y sigue por la orilla del río de la lava hasta el final del salón y entra en la segunda puerta a la izquierda. Acércate lo máximo posible a la lava. Desde el borde lanza el gancho hasta el otro extremo de la pared. Ve hacia la izquierda teniendo cuidado del arquero. Dejarlo atrás o matarlo. Quédate en el centro y avanza rodando hasta tener a un guardia a la visrta. Busca el punto justo hasta que el indicador se ponga en amarillo (!), echate hacia atrás y usa el echizo de camuflaje. Pasa al primer y segundo guardia, verás un puente. Corre hasta la cueva, lanza el gancho a la cueva y sube. Sigue recto hasta encontrar un pozo de lava. Muevete al lado izquierdo del pasillo y lanza el gancho al techo del otro extremo del pozo. Sigue por el pasillo hasta el final y verás un agujero. Antes de entrar prepararte para acabar con "Mei-Oh", el enemigo final. Te lanzará rayos, se teletransportará y te hará sufrir como ningún otro. Mantente pegado a él para evitar sus rayos, bloquea sus ataques cuando se teletransporte y echa mano de las granadas, pero ten cuidado por que es capaz de devolvertelas.





▲ El guardia de la derecha no podrá verte tras esta escultura. Tendrás que usar estas piedras para avanzar.



▲ Los perros esperan tras las esculturas, Ve hacia la izquierda antes de intentar algo con el o servirás de comida para animales.



▲ Los guardias tienen ganas de comer tu arroz envenenado, de esta manera te quitarás de encima a muchos guardias.



▲ Un Rikimaru enmascarado pasa tras los enemigos. No los ataques o tu disfraz desaparecerá.

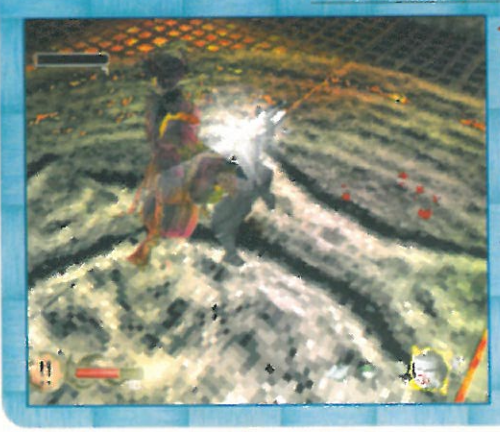
Jefe

Te presentamos a Lord Mei-Oh, Rey del Infierno. El es el último obstáculo entre la Princesa Kiku y tu. Sus ataques eléctricos son muy fuertes y necesitarás algunas pociones de curacción.

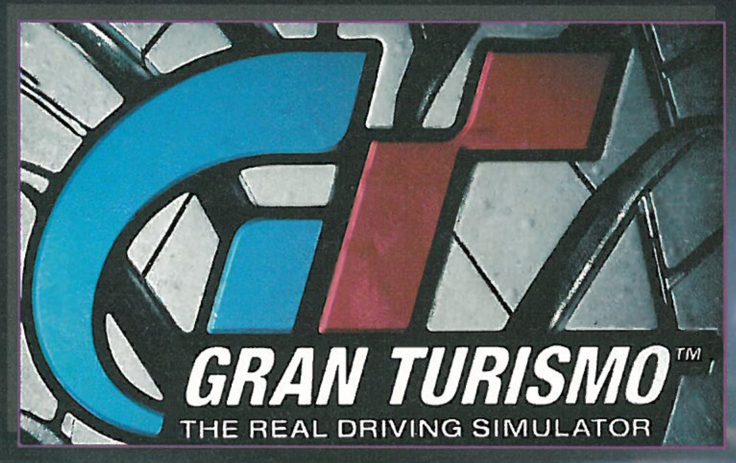
Aléjate cuando desaparezca o clavará su espada en tu espalda.



▲ Mantenerse cerca de Mei-Oh's te dará un poco de protección contra sus ataques eléctricos. Intenta quedarte detras de el atacando el mayor número posible de veces.



◀ Después de teleportarse Mei-Oh siempre aparecerá detras de ti, su objetivo será hacer de ti un pincho moruno. Girate e intenta bloquear sus ataques.

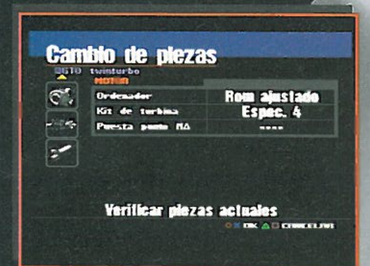


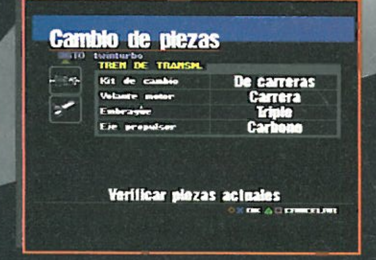
Las mejores preparaciones de los mejores coches

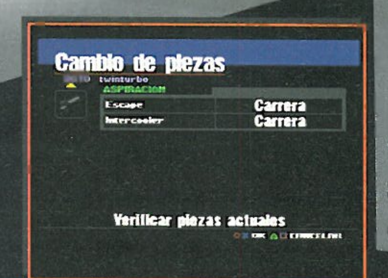
Han sido tantas las peticiones que hemos recibido para publicar las mejores configuraciones jamás vistas en Gran Turismo que al final PSM ha decidido desvelar los secretos mejor guardados de éste ¡juegazo! Te avisamos que sólo los poseedores de ésta revista sereis los afortunados propietarios de un documento único como éste. Nadie podrá publicarlo jamás puesto que es el duro trabajo de meses y meses de pruebas hasta dar con las mejores configuraciones. ¡¡Ahí queda eso!!

Estas son las piezas que deben tener instaladas todos los coches que aparecen a continuación. Son la base indispensable para obtener el máximo rendimiento de las preparaciones. Así que si no las tienes ya puedes ir ahorrando para montárselas. Son comunes a todos los modelos y también las más caras. Sólo una excepción: en el Subaru Impreza Rally Edition ya vienen de serie y no pueden cambiarse nada más que las ruedas; para eso cuesta 500.000 CR.





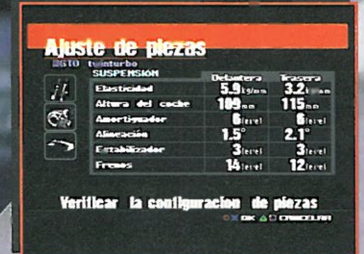




Una vez tengas instaladas todas las piezas que aparecen aquí deberás ir a "modificaciones de carrera" y pagar los 85.000 CR. que cuesta. Ahora ya puedes empezar a preparar los coches.



Mitsubishi 3000 GTO Twin Turbo. Tracción a las cuatro ruedas, uno de los más rápidos y que mejor se agarran al asfalto. Procura llevarlo siempre alto de vueltas. En la carrera de resistencia es un vencedor seguro.







Fíjate muy bien en éstos números, son los que te llevarán a la victoria. Dependiendo del circuito podrás variar el coeficiente aerodinámico, la dureza de la suspensión o el reparto de frenada.

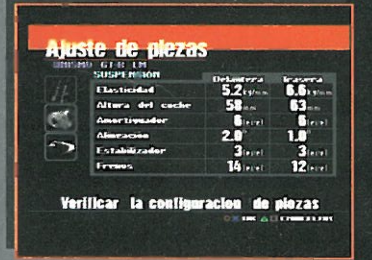
Si te encuentras en una pista muy revirada debes llevar las suspensiones más duras que en los que abundan las rectas. Lo que te aconsejamos es que no toques mucho las relaciones de cambio, ya que te aseguramos que son las más adecuadas que hemos encontrado para cada coche en particular. A lo mejor notas en el circuito de pruebas o en el High Speed Ring que no tienen tanta velocidad punta, pero es que éstas preparaciones están estudiadas para que los coches tiren bien en general, en cualquier circuito ya sea revirado o rápido. Te aseguramos que no te cazarán.

Nissan NISMO GT-R LM el más veloz de todos pero no por ello el más manejable. Una auténtica bestia con la que no habrá quien te eche el guante en el campeonato de Supervelocidad.



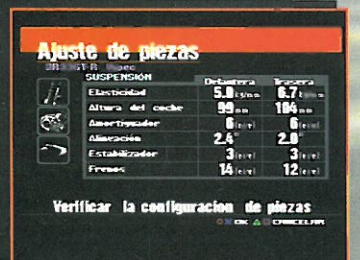








Nissan Skyline GT-R V-Spec. Con más caballos que el NISMO aunque más pesado y menos veloz. Sin embargo acelera mucho más rápido que éste y es algo más difícil de manejar. La preparación es prácticamente igual. Para carreras con pocas complicaciones.









Subaru Impreza Rally Edition. Nuestro favorito. No es el más veloz pero sí el más manejable. La mejor caja de cambios de todo el juego se monta en éste coche. No pierde prácticamente velocidad ni en curvas ni en cuestas. Tal y como lo compras no es tan alucinante como con nuestra preparación. El más equilibrado de todos, ganarás cualquier carrera por difícil que sea.

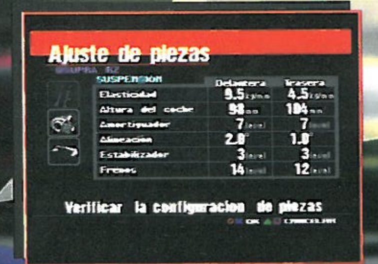








Toyota Supra RZ. La bestia parda. Acelera de cero a 300 en poco más de cinco segundos si consigues que no se tire las tres primeras marchas derrapando sin moverse del sitio. Hay que ser suave con el acelerador porque la entrega de potencia a su tren trasero es poco menos que brutal. Con una gran tendencia a culear de atrás en las curvas aunque si consigues dominar el bello arte del contravolante realizarás espectaculares derrapadas. Para carreras con pocas curvas.









PSM RACING TEAM

HAZTELO TU MISMO

Bueno, pues éstas son las mecánicas que a nuestro entender mejor aprovechan las cualidades de los que creemos son los cinco mejores coches del juego. Por supuesto no son configuraciones inapelables, como ya hemos dicho están sujetas a variaciones dependiendo de las características de cada circuíto. Siempre puedes modificarlas basándote en los parámetros ofrecidos, por ejemplo tendrás que alargar el desarrollo de las marchas altas si quieres alcanzar mayor velocidad punta aunque si no retocas la curva de desarrollo del resto, corres el riesgo de perder aceleración. Procura que la gráfica del cambio de marchas no tenga muchos altibajos y que siga siempre una línea ascendente equilibrada. A relaciones más cortas corresponden números más bajos y por lo tanto más aceleración, al contrario si los números crecen ganarás punta y perderás reprís. No tengas miedo a probar cualquier combinación que se te ocurra, siempre podrás acudir a ésta guía y no lo olvides: Equilibrio, equilibrio y equilibrio. Hasta la próxima.



Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 4.320 pts. (20% de descuento sobre el precio de portada. Estranjero 45$

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., **a** .... **de** .... **de 199...**
(Provincia) (Fecha) (Mes)



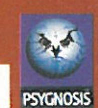


a PSM y participa en el sorteo de 10 juegos FORMULA 1 '98 de Psygnosis

Consigue uno de estos 10 juegos, enfundate en tu casco y compite con los mejores. Vas a necesitar mucha suerte y control de ti mismo si no quieres que te comparen con tu abuela



y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertaiment.



TRUCOS

X GAMES PRO BOARDER

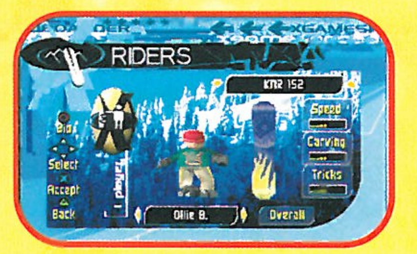
Si te cansas de intentar superar cada una de las pruebas y ya no sabes que pista elegir para pasar un buen rato con este juego, usa estos códigos que te van a resultar muy útiles. Ahora accederás al personaje secreto, el circuito bloqueado y la pista secreta. Ve al menú de opciones y selecciona introducir clave. Pon △X□X△○ y si lo has hecho bien te dirá que la clave es correcta.



▲ Esta será la respuesta que te dará el menú de Passwords si introduces el código correctamente.



▲ El circuito es endiabladamente largo y divertido. Por fin podrás demostrar tus verdaderas habilidades.

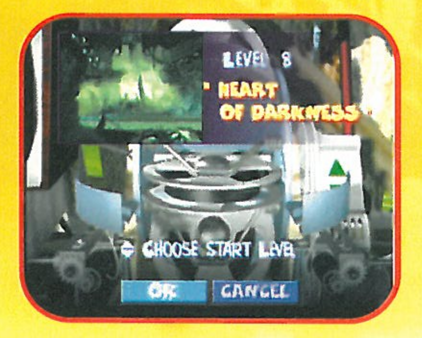


▲ Este colega a pesar de su tamaño tiene todo el potencial para dejar atrás a todos sus competidores

HEART OF DARKNESS

Todos los vídeos y niveles

Este código que te hemos preparado te permitirá ver todos los videos del juego y acceder a cualquier punto del mismo. Para que funcione conecta el mando al puerto 2 y antes de encender la consola mantén apretado L1 + L2 + R1 + R2. Mantén apretados esos botones hasta llegar al menú principal del juego. Conecta el mando en el puerto 1 y entra al menú de opciones. Accede a la opción de cargar partida para elegir el nivel deseado o ve al proyector para ver los vídeos del juego. Incluso el vídeo en 3D...



▲ Ahora podrás ir donde quieras y evitar ese nivel en el que te quedaste atascado.



▲ Los vídeos son una de las mejores partes del juego. Y el vídeo del final en 3D es toda una gozada, siéntate y trae una de palomitas.

TOMB RAIDER III

Si estás atascado y no sabes como pasar una de las largas partes de este juego, ahora podrás ir de nivel a nivel sin ningún problema. No te compliques la vida y usa estos trucos.

Saltándose Niveles

Para ir a cualquier nivel aprieta en cualquier momento L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2 .

Todas las armas, medi-kits y cristales para salvar.

Este es uno de nuestros trucos favoritos. Por fin podrás salvar tu partida en cualquier sitio o matar a tus enemigos con las armas más impresionantes. Aprieta L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2 y oirás un sonido si el código está correctamente introducido.

Llave de la pista de entrenamiento

La manera oficial de conseguir esta llave es hacer un buen tiempo en la pista de obstáculos pero nosotros preferimos el sillónbol y por eso te damos este truco: (introducelo cuando estes en la pista) R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2. Ahora podrás pilotar un moto-quad que se encuentra al otro lado de la pista de obstáculos.

PEQUEÑOS SOLDADOS

Passwords y Trucos

Es bastante bueno, a pesar de no ser el juego del año. Aquí te hemos preparado una lista con la que podrás disparar sin que se te acaben las armas y otra con la que podrás pasar de nivel. Introduce estos códigos en el menú de passwords del menú principal.



▲ Introduce los códigos en este menú.

Efecto	Codigo
Invulnerabilidad	○○△△○X □X
Todas las armas	△△○○○X □X

Nivel	Password
1. Gorgon	XX△□□X○X
2. Templo Dimensional	□X△□□□○X
3. Fortalezas Flotantes	○X△□□○○X
4. Pantano Fantasmal	△X△□□△○X
5. Villa Cañon	X□△□□X△X
6. Cavernas Tétricas	□□△□□□△X
7. Nave Espacial	○□△□□○△X
8. Sala de Patriotas	△□△□□△△X
9. Cementerio de Guerra	X○△□□XX□
10. Mina Nuclear	□○△□□□X□
11. Centro de Lanzamientos	○○△□□○X□
12. Ulhaden Fier	△○△□□△X□
13. Primera Guarnición	X△△□□X□□
14. Ultima Pantalla	□△△□□□□□



▲ No todo en este juego es matar y matar, pero con estos trucos te lo pasarás como un enano destruyendo a tus enemigos con las armas más mortíferas.

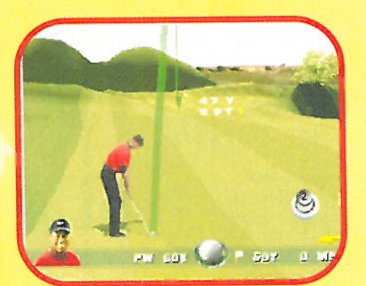
TIGER WOODS 99

No es muy normal encontrar trucos en un juego de golf. Estos tres códigos te ofrecen una experiencia totalmente nueva en este juego. Métels como nombre del jugador de golf y podrás usarlos desde cualquier modo o pista del juego.



◀ Introduce los códigos en el lugar del nombre del jugador de golf.

Códigos	Efecto
MAXIMUMZ	Crea una elevación del 400 por ciento del terreno
PUMPZ	Crea una elevación del 200 por ciento del terreno
OLD SCHOOL	Aplana el terreno



◀ Ahora podremos jugar donde nadie lo ha hecho antes, en plena montaña.

APOCALYPSE

Los Trucos del fin del mundo

Apocalypse es realmente entretenido, sobretodo si eres un fan del viejo Robotron. Con estos trucos no deberías tener ningún problema para acabar el juego de una sola pasada. Para activarlos empieza una partida y en cualquier momento aprieta START para parar el juego y manteniendo pulsado L1 aprieta los siguientes códigos.

Códigos	Efecto
↓ ↑ ← ← △ ↑ →	Invencibilidad
□ ○ ↑ ↓ X □	Todas las armas
△ ↑ X ↓	Desbloquea todos los niveles
↓ ↓ △	Información Extra



▶ Tras meter el código de los niveles te aparecerá una imagen como esta para que elijas el nivel deseado.

ASTEROIDS

El retorno

Este gran clásico ha vuelto con toda su fuerza, no hay más que ver la calidad que tiene para darse cuenta de ello. Pero si quieres sacarle más partido usa los códigos que te vamos a explicar aquí.

En la imagen de presentación cuando salga el mensaje "PRESS START" mantén apretado SELECT e introduce los códigos siguientes.



▶ Introduce el código cuando salga esta pantalla, sujetanto SELECT

Menú Secreto

Este código te permitirá acceder a todos los niveles del juego. También podrás desactivar la detección de golpes. Para activarlo aprieta □ △ ○ △△ □ ○ ○ en la pantalla del título mientras pulsas SELECT. Empieza el juego y en medio de la partida presiona SELECT + START y aparecerá el menú secreto que te permitirá cambiar de nivel o zona moviendo el cursor hacia los lados.



◀ Este es el menú secreto que te aparecerá si has introducido bien todos los códigos. Desde aquí podrás desactivar la colisión, ahora serás invencible.

La cuarta nave oculta

La nave Excalibur es la mejor nave de todo el juego, que solo se consigue si lo has terminado, pero como es tan difícil hemos pensado que este truco te podría ayudar bastante.Otra vez en la pantalla del título mientras mantienes presionado SELECT aprieta △ ○○ △ □ ○ □. Empieza una nueva partida y ahora podrás elegir la nave Excalibur.

Asteroids Clásico

La versión clásica del juego está oculta, y se abre al disparar a un asteroide que aparece en el nivel 15. Otra opción es usar este código ○○○ △ □□ ○ mientras aprietas SELECT en el título de presentación.

▶ Nunca habrás jugado tan bien a este clásico, especialmente si tienes el dual-shock.



Trucos para el Asteroids Clásico

Una vez abierto el modo clásico podrás usar estos trucos para sacar ventajas que nunca tuviste en su tiempo.

Código	Efecto
▲ ▼ ◀ ▶ ○ □ X △	1 vida más
▲ X ▼ △ ◀ □ ▶ ○	99 vidas
▼ ▼ ▲ ▲ ○ □ △ △	Invencibilidad

SCARS

Todos los códigos

Aquí tenemos la lista de códigos para SCARS. Se introducen como Passwords en el menú de Opciones.

Código	Efecto
GLASSX	Copa de Cristal
ROCKYY	Copa de Diamante
ZDPEAK	Copa Zenith
XPERTS	Nivel máximo de velocidad
DESERT	Coche Scorpion
RATTLE	Coche Cobra
RUNNER	Coche CheetahCobra
MYSTER	Coche Pantera
ALLVID	Todos los coches

▶ Todos los códigos se introducen en el menú de opciones.





◀ El coche pantera es definitivamente el mejor de todo el juego.

THE UNHOLY WAR

Los tres únicos trucos del juego

Estos tres códigos son para poder usar los tres fantásticos personajes, pistas y zonas secretas del juego. Con los personajes nuevos es poco probable que pierdas.

El código es ○ + □, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○, ○ + □.

Para desbloquear los personajes secretos mueve el cursor de selección sobre "Elegir Equipos" en el modo de lucha rápida "Mayhem" e introduce el código.

Para desbloquear las zonas secretas mueve el cursor de selección sobre "Aceptar Equipos" en el modo Mayhem e introduce el código.

Para desbloquear las mapas estratégicos mueve el cursor de selección sobre "Aceptar Equipos" en el modo Mayhem e introduce el código.

▶ Sin el truco estos dos personajes ocultos (Beta Razor y Mega Prana) solo se pueden conseguirse terminando el juego.



SPYRO THE DRAGON

99 Vidas

No tendrás que volver a desesperarte por que Spyro muera, aunque realmente el juego no es nada difícil, pero si te lías y estás desesperado intentando terminar el juego te vamos a pasar un truco muy útil.

Para introducir este código tendrás que (una vez dentro del juego) apretar START acceder al menú de inventario y apretar □□□□□□○▲○◀○▶○. Cuando introduzcas el código no habrá ningún tipo de sonido ni indicación, pero cuando vuelvas al menú principal tendrás tus deseadas 99 vidas.



▶ Accede al menú de inventario e introduce el truco que te hemos dado.



◀ Ahora vuelve al menú principal y verás como cambia el número de vidas a 99, podrás terminarte el juego sin problemas.



COLONY WARS: VENGEANCE

Todos los trucos a fondo

Es posible que aunque te lo hayas terminado todavía queden algunos niveles que no habrás visto ya que el juego no tiene una trayectoria lineal. Ahora podrás acceder a todos y disfrutar a fondo del mejor juego de simulación espacial que existe.

Introduce estos códigos en la pantalla de password. Recuerda poner la primera letra de cada nombre en mayúscula o no funcionarán.



▶ Podrás introducir todos los trucos de una sola vez. Como te darás cuenta son los nombres de las naves de su predecesor Colony Wars.

Código	Efecto
Blizzard	Permite usar los trucos
Stormlord	Desactiva los trucos
Tornado	Todas las armas
Thunderchild	Todos los piltos
Avalanche	Impulsos Infinitos
Chimera	Armas secundarias infinitas
Vampire	Energía infinita
Demon	Podrás elegir el nivel
Tsunami	Los enemigos mueren de un tiro
Dark*Angel	Las armas no se sobrecalientan
Hydra	99 ampliaciones



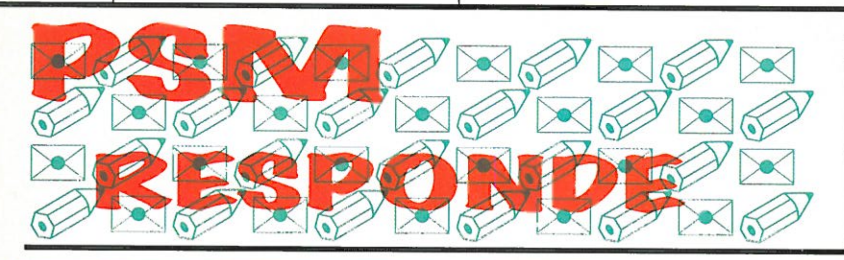
▲ Ahora podrás volar con la nave más rápida. Potenciala al máximo y no verás ni las estrellas.



▲ Este es el mejor truco del juego, podrás disfrutar de los niveles que no viste o repetir un nivel que te gustó mucho



▲ Con los 99 potenciadores podrás mejorar tus naves al máximo.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista, en fin, todo lo que se te ocurra tendrá cabida en esta sección.

Tío Alberto y Tío Sebas.

¡QUE BUENOS SON LOS REYES MAGOS¡

José Daniel Trinidad García

Queridos amigos de PSM:

Me llamo José Daniel y tengo 11 años. Los reyes me regalaron la Playstation y quisiera que me aconsejarais algún juego, a mí me gustan los de velocidad y los de plataformas.

Querido José Daniel:

Lo primero de todo felicitarte y darte la bienvenida a uno de los clubs más grandes del mundo, el de los afortunados poseedores de una Playstation.

El juego de velocidad que más gusta aquí en la redacción, además de ser un imprescindible para cualquiera que tenga la gris, es Gran Turismo aunque eso no quiere decir que no existan otras maravillas como Colin Mc Rae Rally o el fantástico Ridge Racer Type 4 que saldrá muy pronto y del que tienes un avance en este mismo número. En cuanto a los juegos de plataformas nosotros te aconsejamos sin ningún miedo a equivocarnos Crash Bandicoot 3 Warped! ; es fantástico, divertido, muy jugable y además tienes una guía en este mismo número por si tienes algún problema con él. Estamos seguros de que no te decepcionará.



FIFA 2000

Manuel Trillo Paredes

Os quiero hacer unas preguntas que me gustaría que salieran en la revista.

Deseo concedido. Aquí las tienes publicadas y por supuesto respondidas.

¿Para que servirá el Pocketstation?

El PDA o Pocketstation como se llamará definitivamente es un periférico que se introduce en el puerto de la tarjeta de memoria y que además de servirte como una de estas, se puede usar para un montón de cosas más como desarrollar luchadores en los juegos de lucha, configurar coches en los juegos de carreras etc.. Para más información puedes leerte el artículo que publicamos sobre él en éste mismo número en la sección Monitor al principio de la revista.

¿Para cuando Gran Turismo 2?

En la entrevista que mantuvimos con Juan Montes de Sony le hicimos la misma pregunta y nos dijo que el juego está en fase de desarrollo y que tendremos que esperar hasta después del verano como mínimo.

¿El próximo FIFA se llamará FIFA 00 ó FIFA 2000?

Buena pregunta. Lo lógico es que se llame FIFA 2000 por aquello de que lo del año 2000 suena muy bonito, además lo de FIFA 00 no pega ni con cola.

¿Podríais hacer una guía de V-Rally?

Todo se andará amigo, todo se andará...

EL REY DEL ARCADE

José Mª Jiménez Vega

Hola chavales, ¿qué tal va eso? Me llamo Chema y quería ver si me podéis resolver estas preguntillas.

Hola chaval, todo bien por aquí. A ver si te aclaramos algo.

¿Saldrá alguna vez en PSX Diablo 2? Si es así ¿Cuándo?

Todavía no está terminada la versión PC y dado el escaso éxito que tuvo la primera versión para Playstation no creemos que salga; si lo hace todavía tardará bastante, aunque Blizzard todavía no nos ha confirmado nada al respecto.

¿Se podrá jugar a Metal Gear Solid a dobles?

No. MGS es sólo para un jugador, aunque creemos que una opción para dos jugadores colaborando entre ellos ya hubiera sido el no va más

¿Saldrá alguna vez en España el juego de Capcom de la saga Dungeons & Dragons?

Se anunció su salida en EEUU hace un año y medio aproximadamente pero no hemos vuelto a oír nada sobre esto, ni siquiera ha salido en Japón así que imagínate. Esperemos que se decidan pronto por que el juego en la recreativa era una auténtica pasada.

Tower of Doom o D&D collection

No podemos decidirnos claramente por uno u otro porque los dos son buenísimos. Si acaso el segundo (suponemos que te refieres a Shadows of Mystralia) lo único que tiene es que es más nuevo.

¿Para cuando FF VIII? Es que me quedé con más ganas de coger Chocobos.

La fecha más aproximada que se baraja sobre su lanzamiento es a finales de éste año (mas o menos a finales de otoño), además en este mismo número tienes un montón de información e imágenes del juego. Por lo de los chocobos no sufras porque en esta continuación tendrán un mayor protagonismo.

¿Qué próximos bombazos saldrán en PSX a parte de RR4 y MGS?

Need for Speed 4, Sports Cars GT, Rollcage, el enganchante juego de estrategia Populous, Quake II y Legacy of Kain II, entre otros.

Me gustaría saber que juegos buenos de fútbol saldrán próximamente.

UEFA Championship League 99 allá por abril o Mayo.



YO QUE TU NO LO HARIA FORASTERO

David Azpeitia González

Hola colegas ¿Qué tal estáis? Os quería preguntar algunos trucos y dudas que tengo con mi Playstation.

¿Cuánto costará el Pocketstation más o menos?

El precio no esta todavía decidido, pero nos han dicho los de Sony que costará sobre las 4000 ó 5000 pelas.

Ordenad estos juegos de plataformas del 1 al 10: Croc, Gex 3D, Rascal, Crash 1,2 y 3, Heart of Darkness, Abe´s Odysee, Abe´s Exoddus y Spyro the Dragon.

¡A sus órdenes! De peor a mejor: Gex 3D, Croc, Crash 1, Crash 2, Rascal, Heart of Darkness, Spyro the Dragon, Abe´s Odysee, Abe´s Exoddus, y el mejor para nosotros es Crash 3.

¿Haréis en vuestra revista algunas guías sobre juegos Platinum como Soul Blade, Tekken 2, V-Rally, Croc...?

Como decíamos a tu anterior colega, todo se andará...

¿Vosotros creéis que merece la pena ponerle el chip multisistema a la consola? Lo digo porque todos mis amigos me comen el coco diciéndome que es mejor y tal y tal... pero yo sigo sin querer ponerlo, por favor ayudadme antes de que cometa un error

Mira, te lo voy a decir muy claro NO, o sea, NO se te ocurra guarrear tu Playstation y ahora te voy a contar algunas cosas que a lo mejor no sabes. El chip es ilegal con lo que perderías toda garantía sobre la consola y te puedo decir que el servicio de garantía de Sony es uno de los mejores que hay en el mercado. Los juegos japoneses o americanos no los podrás ver bien en tu TV a no ser que sea sistema NTSC, lo cual dudo. Si has leído las noticias que publicamos en nuestra sección Monitor te habrás enterado de que Sony ya está empezando a producir juegos que en cuanto detectan la presencia del famoso chip no funcionan. Y a parte de todo esto si a tus colegas no se les ha escacharrao todavía la consola ya se les escacharrará, tú no sufras.

UN BUEN SAMARITANO

Domingo Gil Ruiz

Hola, me llamo Domingo y vivo en Fuenla-city, ahora estoy con una pierna escayolada y llevo sin salir a la calle 9 días y me quedan 16. Bueno pero en realidad para lo que os he escrito no es para esto sino para haceos un par de preguntillas y daos un truquejo.

Hola Domingo. Esperamos que lo de la pierna no sea nada y te recomendamos que la próxima vez mires dónde la metes (la pata, claro). Te damos mil gracias por el truco y animamos al resto de los lectores a que sigan tu ejemplo.

¿Van a sacar algún buen juego de aventura gráfica en español?

De momento no sabemos nada. No obstante este no es un género muy cultivado dentro de la Playstation, quizá en PC...

Tengo sólo 3 juegos que o me paso o me aburren y como me voy a tirar el próximo mes y medio sin salir por mi mala pata, me gustaría que me recomendarais alguno bueno y no muy caro.

Está claro que tenemos que recomendarte alguno de la serie Platinum. Para nosotros las joyas imprescindibles son: V-Rally, Fórmula 1, y el maravilloso Soul Blade que acaba de salir en esta gama, entre otros.

Bueno pues aquí va este truco que me acaban de regalar para Fighting Force:

En el menú principal pulsar a la vez *Izquierda*,*cuadrado*,L1yR2 hasta que aparezca el mensaje "Cheat Mode". Entonces vais al menú de opciones y ¡Domintruco! Tenéis dos opciones nuevas, elegir nivel e inmunidad. ¡Plas! ¡Plas! Plas! Gracias por aplaudir.

De nada tío gracias a ti.



¿TE QUEDA ALGO POR PREGUNTAR?

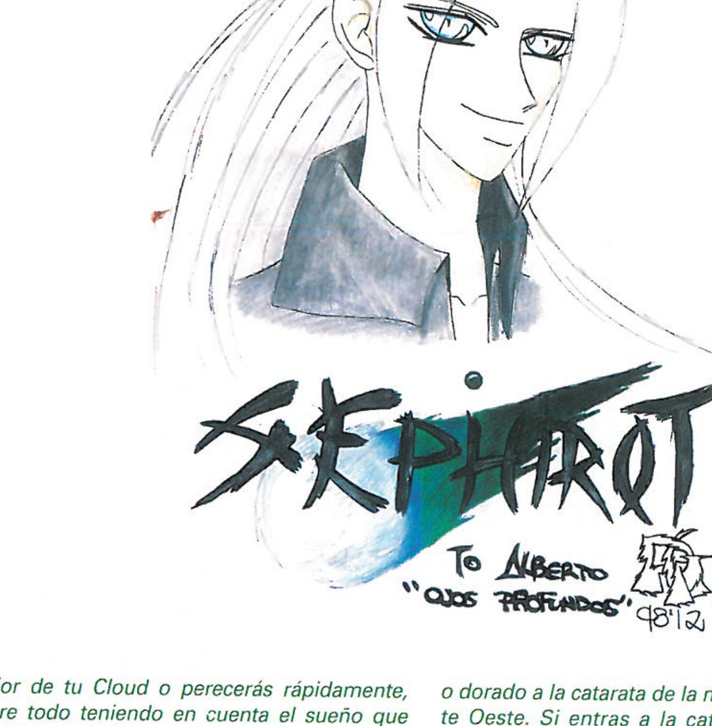
Patricia "Nimúe" González

¡ Jelou ¡ os escribo desde las tribus urbanas para mandaros unos super power dibujous que espero´que os molen y que me los publiquéis. Bueno pues que me llamo Nimúe, bueno no, me llamo Patricia pero me mola más Nimué. En fin que yo lo que quiero es preguntaros sobre videojuegos que para eso os he escrito.

Querida Patricia: La paciencia es la madre de la ciencia y te podemos asegurar que contestando tu carta nos hemos armado con gran cantidad de ella... es broma. Has tenido suerte pequeña, porque el Tío Sebas, auténtico gurú en todos los temas relacionados con Final Fantasy, ha tenido a bien iluminarte con su mágico halo de sabiduría y así rescatarte de la profunda oscuridad en la que te encontrabas sumida. ¡Jó que charla! La próxima vez te vienes por la redacción y nos hacemos el juego entre todos, seguro que terminamos antes...

Vamos a ver, en Final Fantasy ¿Dónde encuentro las octavillas del Paraíso de la Tortuga? Tengo las dos del Cañón Cosmo, la que hay en el hotel del Gold Saucer y la de Midgar, en el sector 5, cerca de la casa de Aeris.

Te falta la de casa de Yuffie que está en el pasillo de la parte baja de la casa y la otra espera en el centro de operaciones de los Shinra al que solo se puede acceder en el ataque a Midgar del segundo disco. Está en la primera planta al lado del ascensor.



Patricia "Nimúe" González

Cuando tienes el Arma Ultima de Cloud puedes ir al Battle Square del Gold Saucer, allí haces una lucha especial contra un tal pro-Cloud y si ganas te dan una materia Ataque Final. Bien, pues tengo el Arma Ultima de Cloud y no hago ese combate especial, lucho las ocho veces para conseguir los puntos de batalla pero no sé que hacer para luchar en ese combate. ¿Qué hago "caris"?

Para eso tendrás que conseguir los dos objetos que puedes comprar por 32000 y 64000 puntos de batalla. Cuando tengas los dos el dueño del Gold Saucer te ofrecerá una batalla especial. Ve preparando lo mejor de tu Cloud o perecerás rápidamente, sobre todo teniendo en cuenta el sueño que tendrás tras haber estado toda la noche para sacarte los 64000 últimos puntos.



Patricia "Nimúe" González

¿Dónde consigo la espada mejorada de Cloud?

La mejor espada de Cloud es el Arma última, que por lo que vemos ya tienes. Para mejorarla añade a Cloud el efecto de doble ataque, darás dos golpes cada vez que restarán entre 7000 y 9000 puntos de vida cada uno.

¿Y el Limit Break de Vincent y Caith Sith?

Caith Sith lo aprende por sí mismo. Para conseguir el de Vincent dirígete con el submarino y un chocobo verde, negro o dorado a la catarata de la mitad del continente Oeste. Si entras a la catarata por el lado izquierdo, llevando a Vincent en tu equipo, conocerás a una chica. Esto tendrás que hacerlo en el disco 2 primero y otra vez en el 3. En la segunda visita recibirás el manual y el arma final de Vincent.

¿Dónde están las armas últimas de Vincent, Barret, Caith Sith y Cid?

Vincent la recibe junto al manual del nivel 4. Caith Sith la recibe en los armarios de la planta 64 en el cuartel general de los Shinra en el disco 2. Podrás llegar si vas hacia el norte por el pasaje de raíles subterráneo. Barret la consigue en la zona de aterrizaje del Sister Ray, durante la batalla de Midgar en el disco 2 (si Vincent no está en tu equipo, él aparecerá al lado del cofre con el Arma Ultima). Cid la consigue al hablar tres veces con el hombre que espera donde antes estaba el cohete, justo después de que el cohete sea usado para intentar destruir el meteorito.

¿Dónde está la materia Alejandro?

En el pueblo nevado después de pasar la parte de snowboard tendrás que moverte por el mapa yendo por el lado izquierdo. Llegarás a una zona especial en la que estarás perdido. Ve hasta el centro y toma como referencia la cueva, luego al sur, y a la derecha. Antes de abandonar la zona verás la materia Alejandro.

¿Qué opináis del aborto de la gallina?

Preguntas como esas siguen siendo parte del gran secreto del sentido de la vida.

¿Es cierto que van a sacar el FF VI antes que salga el VIII?

Seguramente no, todavía no ha salido en USA y en España no se ha hecho ninguna previsión oficial. Pero es muy posible que algún genio del marketing piense que es mejor sacar la versión anterior para poder venderlo mejor.

¿Saldrá algún día en Europa el Chocobo´s Misterious Dungeon?

Probablemente no, pero siembre puede haber sorpresas

He visto por ahí el Final Fantasy Tactics americano. Aunque esté en inglés ¿me lo recomendáis?¿Qué tal está?

Si tanto te gusta la saga Final Fantasy cógelo, pero el juego es básicamente de estrategia, tu decides.

¿Qué tal está el Wild Arms? Es que he oído que es una mezcla de FF y Alundra, pero no me mola el Alundra ¿a cúal se parece más?

Está bastante bien ya que como sabes usa los elementos de FF con el toque "Zelda". Alundra no te habrá gustado por que es un poco más aburrido, pero este es muy probable que te guste más.

¿Van a salir Tales of Destiny, Genso Suikoden II, Xenogears o Star Ocean the second story en España y para cuándo?¿Cuál me recomendais?¿estarán traducidos?

De Tales of Destiny todavía no sabemos nada, al igual que de Xenogears que casi no sale en USA por problemas ético-religiosos (el juego hace mención a Dios de una manera muy diferente a la visión cristiana occidental).

¿Sabéis algo del King of Fighters: Kyo?¿creéis que algún día saldrá en España?

Tampoco se sabe nada, lo que hay que fomentar es a las compañías para que espabilen y trabajen duro para traer esos estupendos juegos desde Japón y América.

¿Os estoy "rayando" con tanta pregunta?

La verdad es que si, son diez mil. Vamo pallá.



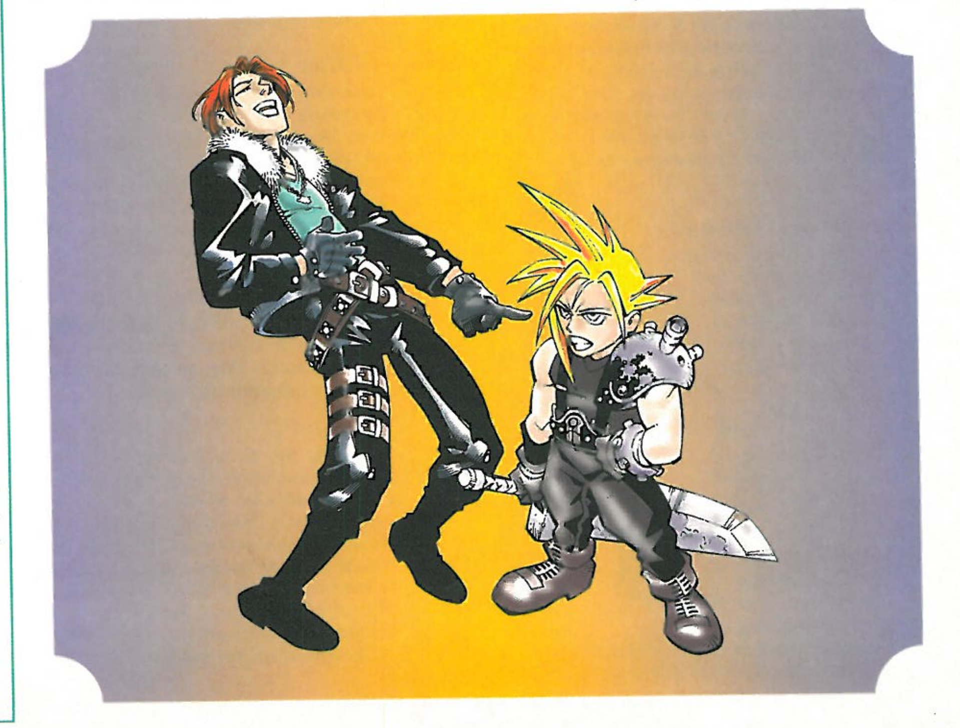
MARCHANDO UNA DE TRUCOS

Fernando y Raúl Menes

Hola, somos dos chicos de 15 y 12 años y nos llamamos Fernando y Raúl. Nos gustaría que nos dieseis trucos para el juego de PSX; Broken Sword y a ser posible del Road Rash.

En el Broken Sword no hay trucos, el juego es una aventura y para terminarlo solo hay "pistas" o soluciones. Si nos haces una pregunta en específico del juego ya verás como te la respondemos.

Para el Road Rash podrás tomar ventaja de la aceleración x2 apretando el botón que tengas definido para cambiar de vista y el TRIANGULO. Así verás la vista en el sentido correcto, el problema es que para jugar es un poco incómodo mantener los botones apretados de esa forma.





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol



Alundra

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Breath of Fire III

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos)

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo

Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos

Fade to Black

Juego de aventuras en 3D con unos gráficos bastante buenos en el que tu misión es escapar de una prisión e intentar no volver a ser atrapado por los cientos de robots que te saldrán al paso. Mezcla de acción y rompecabezas. Algo anticuado.

Granstream Saga

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Final Fantasy VII

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Legacy of Kain

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black (Hombres de Negro)

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

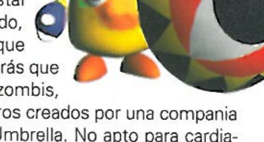
Tenchu

A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Nightmare Creatures

Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante maluchо.

Resident Evil



El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

El quinto Elemento

Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.

ODT

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tomb Raider

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana

Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además más barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II
Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III
Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms
Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol que tengan unos conocimientos decentes de Ingles, ya que solo está traducido el manual.

Beat'em up (o juegos lucha)



Bushido Blade
El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Bloody Roar
Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.



Cardinal Sin
Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive
Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout
Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Figting Force
¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso si, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Mortal Kombat Trilogy
Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV
Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force
Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Victory Boxing 2
Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Soul Blade
Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2
Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX
Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken
El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2
La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.



Tekken 3

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.



Tobal 1

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

The Unholy War

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Rival Schools

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Marvel Superheroes

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Xmen vs Street Fighter

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción



Colin Mc Rae Rally

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

C3 Racing

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Destruction Derby (Platinum)

Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.



Destruction Derby 2 (Platinum)

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum)

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Formula 1 (Platinum)

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y la actualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un des-

pués de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3

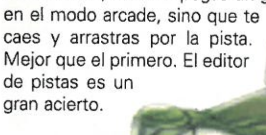
Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum)

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.



Nascar 99

Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

Porsche Challenge (Platinum)

Dedicado exclusivamente al Porsche Boxster, es un juego de una belleza gráfica y una jugabilidad sorprendentes. Conducirás es-tos magníficos deportivos a través de recorridos con todo tipo de atajos, trampas y más sorpresas. Las reacciones de los coches son de lo más parecido a las de los modelos de verdad, una manera de conducir un Boxster sin gastarse los "kilos" quecuesta. Bonito sin más.

Ridge Racer (Platinum)

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum)

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.

Road Rash 3D

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).



Toca Touring Cars (Platinum)

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.



Test Drive 4

Carreras de coches superdeportivos como los TVR Cerbera, los Corvette, Camaro, Jaguar etc...Un juego en el que los coches son algo difíciles de controlar al principio, o al menos tienen un control extraño, y en el que los gráficos dejan bastante que desear, si acaso la espectacularidad de los saltos en el recorrido por las calles de San Francisco. Algo flojillo.

Test Drive 5

Algo mejor que el anterior en cua ... apartado gráfico y al control de los coches se ... han incluido más opciones de juego ... coches y han añadido más cir... Poco más que el anterior, tú eli...

Tommi Makkinen Ra...

Este juego lo único bueno qu... tiene es el editor de pistas, po... lo demás no vale nada. Los coches parecen estar hechos de broma y las pistas a pesar de estar basadas en tramos real... del campeonato del ... rallies parecen carret... con las chapas. Huye...

V Rally (Plati...)

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.



Wipeout (Platinum)

Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Deportivos



Actua Golf 3

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador pre... nos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)

...ador de fútbol que se queda anticua... con lo que hay ahora aunque es una oportunidad de hacerte con un juego ...quipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2

...ue la primera parte y, a nuestro juicio, que la conti...ón.

Actua Soccer 3

La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)

La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2

Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.



Cool Boarders 3

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98

Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial.

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

International Superstar Soccer 98

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser

alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.

Smash Court Tenis

La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia



Command & Conquer Red Alert (Platinum)

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Goblal Domination

Penoso intento de llevar un genero demasiado aburrido como la estrategia pura y dura. El manejo se hace mediante una esfera del mundo desde la que comandarás tus avioncitos y demás tropas. Realmente malo y no termina de enganchar.

Command & Conquer Retaliation

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas



Abe's Oddysee (Platinum)

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Crash Bandicoot

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK

De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman

Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable

Roscoe McQueen

Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys

Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spider

Adoptarás la "personalidad" de una araña que tendrá que defenderse de todo tipo de alimañas que se le pongan en el camino. Original sin más, no es nada del otro mundo.

Spyro The Dragon

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

The Lost World (Platinum)

Este es uno de esos títulos que aunque sean baratos no merece la pena ni mirarlo aunque sea solo por curiosidad.

No entendemos como se ha hecho un juego tan malo para una gran película como The Lost World.

Sobran más comentarios.

Tombi

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9

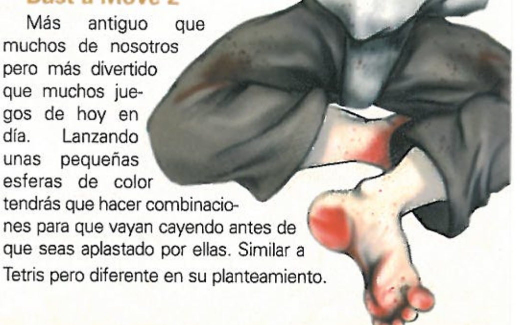
Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles



Devil Dice

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.



Bust a Move 2

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase. Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.

Mr. Domino

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.



Kula World

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.





Apocalypse

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Future Cop LAPD

Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.



Eliminator

Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy

Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie

Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum)

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Ghost in the Shell

Acción en primera persona, muchos enemigos, un vehículo extraño, objetivos poco claros y puzzles casi inexistentes. Otro intento de hacer un buen juego con acción en tercera persona pero que no llega a atrapar al jugador y que definitivamente no gusta, aunque lo peor es que solo se parece a la película de Anime en los gráficos y el nombre.

Megaman X4

Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

One

Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Shadow Masters

Acción en primera persona que te introducirá en un tanque futurista basado en los dibujos de un famoso ilustrador ingles. El desarrollo y transcurso de las misiones es bastante lioso, el control es muy difícil con el pad digital y la conducción del automóvil es bastante mala. Un juego poco recomendable.

Time Crisis (Platinum)

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales



Colony Wars

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken

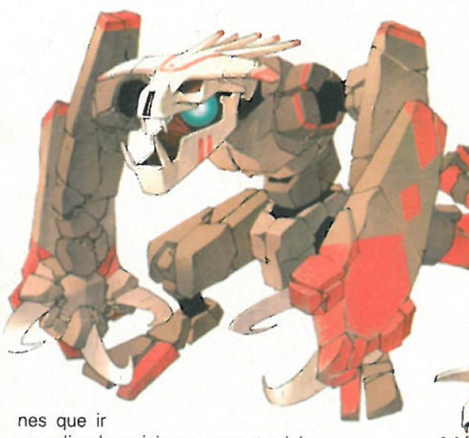
Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

Soviet Strike (Platinum)

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato



Nuclear Strike

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Musicales



Bust a Groove

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World

Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.







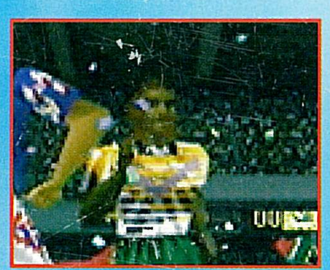
DISCO 1 FEB 1999
Edición española de PC GAMER
Desce
El clásico *shooter* en mejor que nunca. Pru JUGABLES! *

DISCO 2 FEB 1999
Edición española de PC GAMER
JANE'S F-15
EL CAZA MAS TEMIDO ESTA AHORA BAJO TU MANDO. CARGA ESTA MISION COMPLETA MONO-JUGADOR Y ¡DISFRUTALA!

¡Estás de suerte!

Corre a buscar el n.º 3 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros) ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!







Orense, 34 -9º
28020 Madrid
Tel: 915 562 802
Fax: 915 562 835

ALINEATE CON LOS MEJORES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
PlayStation™
PAL
KONAMI

INCLUYE DEMO DE
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

PVP
Recomendado
9.490 ptas